N°130 Janvier 2000 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom

LE JEU DU MOIS

TOMB RAIDER IV

Le test de 12 pages

28F Seulement !

3 CD-ROM PC / 23 démos jouables

SUR LE CD

Exclusif !

Indiana Jones
et la Machine infernale
La demo jouable française

Mais aussi...

La Roue du temps
TA Kingdoms - Messiah
Age of Empires II - Big Bang

VIDEO Joyeux Noël avec Victoria Silvstedt

CADEAU

1 GRAND JEU COMPLET

ULTIM@TE RACE PRO

La course ultime, jouable seul et jusqu'à 16 joueurs

+ 5 JEUX COMPLETS INÉDITS

SOLUCES

The Nomad Soul
Gabriel Knight 3

ET AUSSI...

Kiss Psycho Circus
Asheron's Call
Swat 3
Baldur's Gate 2
Grand Prix 3
Motocross Madness 2
Opposing Force
Ultima Ascension

INDIANA JONES
& LA MACHINE INFERNALE

INDY REVIENT...

Jouez les Harrison Ford avec notre démo française, puis plongez dans le test complet !

L 9338 - 130 - 28,00 F
COMPUTEC

Avec ELSA en 3D... vous allez faire des envieux !

100 FTTC remboursés sur les lunettes 3D REVELATOR, pour l'achat d'une carte graphique ELSA.

Offre valable du 15/11/99 au 31/1/2000.

Voir modalités de l'offre sur les boîtes ELSA

Les lunettes *ELSA 3D REVELATOR* créent une perception de l'espace totalement exceptionnelle pour les jeux et les applications 3D !

Grâce à la technologie LCD, et associées à une carte graphique ELSA*, ces lunettes 3D transforment les jeux sur ordinateur en une expérience fascinante et incomparable. Les écrans standard sont capables d'afficher des images avec une qualité 3D stupéfiante, comparable à l'holographie. Les jeux en 3D inspirent désormais un niveau de fascination sans égal et méritent enfin leur nom. Vous pourrez sentir le souffle chaud du monstre derrière vous, respirer le caoutchouc brûlé au départ de la course et ressentir les vibrations du simulateur de vol.

Les lunettes *3D REVELATOR* matérialisent la 3ème dimension dans sa forme la plus parfaite !

3D REVELATOR™

Disponibles chez votre revendeur habituel

© ELSA Octobre 1999. Photo, et textes non contractuels. ELSA est une marque déposée de ELSA Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Prix public conseillé au 01.10.99. ELSA rappelle que les revendeurs restent libres des prix pratiqués. TVA 20,6% Fonctionnement Microsoft Windows® 98

Prix Public Conseillé
690 FTTC
Version infrarouge

Prix Public Conseillé
490 FTTC
Version câble

*Les lunettes 3D REVELATOR sont compatibles avec les cartes graphiques ELSA VICTORY, WINNER, ERAZOR, SYNERGY, GLoria et avec certaines cartes TNT, TNT2 et TNT2 Ultra (voir liste sur site www.elsa.com)

ELSA

Découvrez toutes les solutions ELSA sur le site www.elsa.com/france

Avec Conforama, pren

299F

TARZAN

Découvrez l'événement Disney de cette fin d'année. Vous incarnez Tarzan ou un autre personnage du film et vous vous confrontez aux dangers de la jungle, à travers 14 niveaux palpitants et 13 niveaux bonus. Vous êtes plongé au cœur de la jungle grâce à un graphisme 3D et un fond sonore surprenants. Jeu d'action. Code 79364.

329F

RAYMAN II

Avec Rayman II, vous entrez dans la peau du héros surdoué au légendaire poing magique. Un jeu pour toute la famille, aux graphismes aussi variés et somptueux qui vous plonge dans un tourbillon de sensations exaltantes dans une ambiance sonore délirante. Jeu d'action. Code 79400.

349F

FIFA 2000

Un retour en force de FIFA 2000 qui vous plonge dans l'univers du football et vous permet de revivre les plus grands moments de ce siècle. Un jeu très réaliste dans lequel vous jouez avec ou contre l'une des 40 équipes nationales, vous retrouvez les 15 clubs et les 11 ligues mondiales. Jeu simulation football. Code 79542.

351F

TOMB RAIDER IV : LA REVELATION FINALE

Retrouvez Lara Croft dans une terrible course contre la montre qu'elle mène au coeur du désert Egyptien. Votre mission, vaincre Seth, Dieu de désolation et sauver le monde des ténèbres éternelles.
Une grande aventure, dans un environnement vénéneusement interactif, vous entraînera sur plus de 20 niveaux. Jeu d'action aventure. Code 80240.

Logitech

OFFRE CONFORAMA
WINGMAN GAMEPAD USB
+ WINGMAN EXTREM DIGITAL 3D
~~498F~~ 399F

WINGMAN GAMEPAD USB

Grâce à sa bonne prise en main, toutes les armes sont à votre portée. Tout numérique, il offre une vitesse et une précision supérieures. Pad 4 Stations, Gradations (+ 3 pour les réglages) et 2 gâchettes.
Connecteur USB + port jeux.
Code 79306
199 F

Logitech

WINGMAN EXTREM DIGIT 3D

Joystick numérique manette de jeux d'ordinateurs programmables.
Connecteur USB + port jeux.
Code 79307
299 F

votre destin en main !

349F

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Découvrez toutes les sensations du pilotage d'une voiture de rallye grâce à des situations d'un réalisme extrême. A bord d'un des 22 véhicules disponibles, vous élaborez votre stratégie de conduite avec votre copilote. A vous de décrocher le meilleur temps pour monter sur le podium. Jeu de course de rallye. Code 79663.

349F

QUAKE III ARENA

Affrontez un monde de souffrances dans des arènes aux innombrables pièges tels que b[illegible] armes à tête chercheuse et venez à bout d'adversaires impitoyables. Une révolution technique et graphique pour plus d'action que jamais. Action 3[illegible] Disponible à partir de [illegible]. Code 80[illegible].

369F

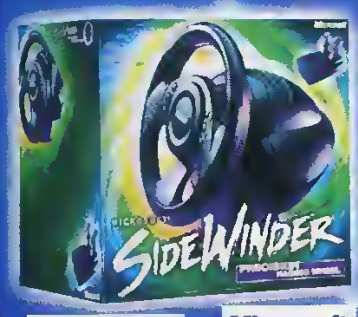
AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

Présidez au destin de l'une des seize civilisations contenues dans l'édition Gold en bâtissant d'immenses cités, en mettant sur pied de puissantes armées et en découvrant de nouvelles technologies. C'est la référence en matière de jeux de stratégie en temps réel. Stratégie. Code 75214.

449F

FLIGHT SIMULATOR 2000

C'est la référence en matière de simulateur de vol civil : graphismes 3D de qualité photo à vous couper le souffle, scènes d'un réalisme stupéfiant... Vous reviguez aux commandes d'un des 10 avions dont le Concorde ou le Boeing 777-3[illegible]. Une gestion météo avancée et 2 [illegible] aéroports disponibles accentuent le réalisme de ce jeu. Simulation de vol. Code 79472.



Microsoft

690F

SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Faites le plein de sensations. Et maîtrisez enfin votre [illegible] sur PC. Volant ergonomique, pédalier robuste, [illegible] programmables. Fonction simplifiée. Connection USB. Code 79675.

3dfx

1190F

VOODOO3 3000 AGP

Avec plus de 1[illegible] milliards d'opérations par seconde, la carte Voodoo3 3000 repousse les limites graphiques de votre PC : ultrarapidité et haute résolution. Code 79[illegible].

Prix valables jusqu'au 31.01.2000 dans tous les magasins de France, hors DOM-TOM. Voir conditions en magasin.

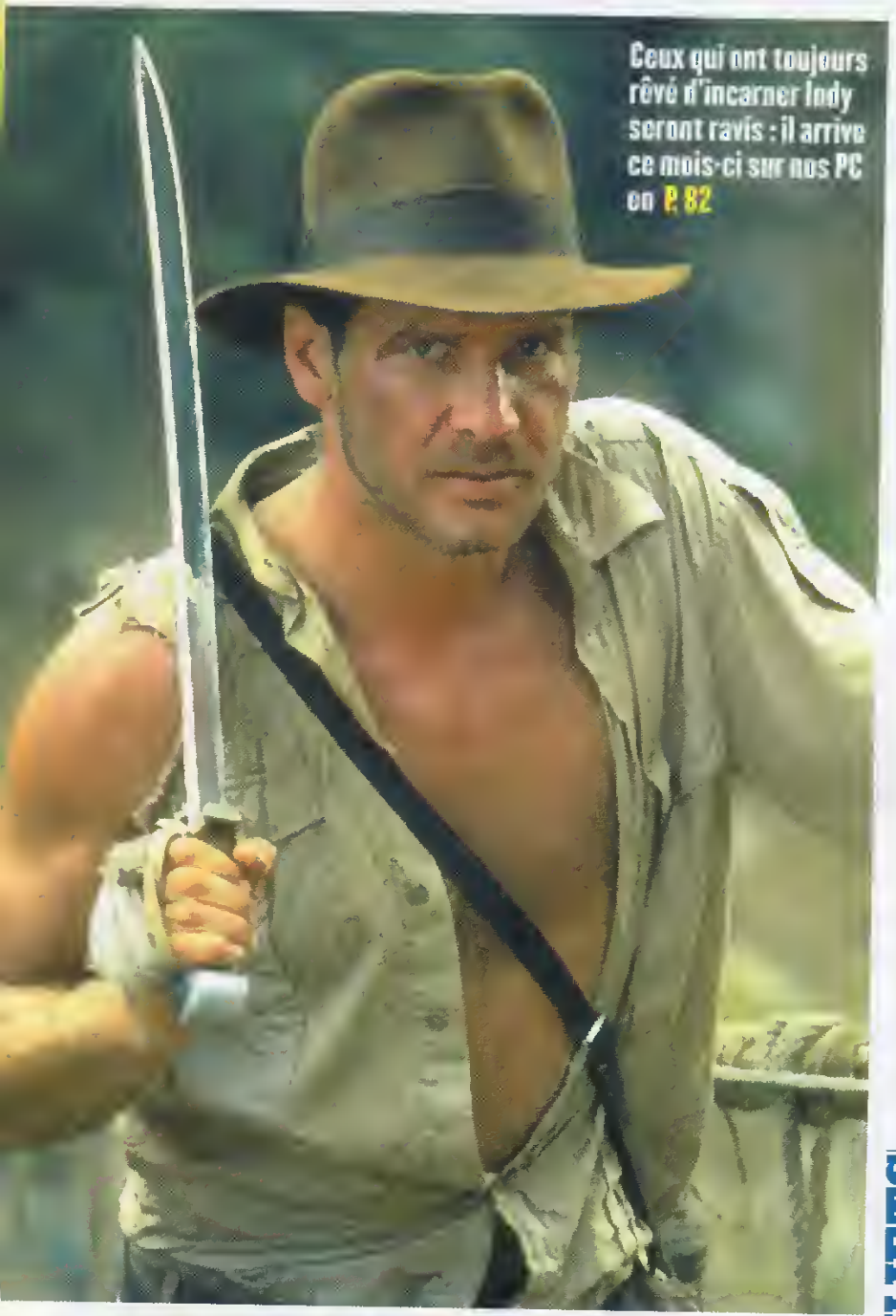
CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFORAMA
Service local : [illegible]

Gen4 PC CD-Rom

SOMMAIRE N° 130



MAGAZINE

1 **En couverture Indiana Jones**
Le plus grand des aventuriers fait de la concurrence à Lara.

10 **Le CD-ROM**
La démo française d'Indiana Jones rien que pour vous.

14 **Les News**
L'actualité du jeu vidéo (et des stars) en une dizaine de pages.

182 **Hardware**
Les tendances des nouvelles cartes 3D, ça vous intéresse ?

66 **Encart abonnement**
Nos offres à prix réduit, également en P. 98, 219 et 221.

238 **Courrier des lecteurs**
Un vieil acariâtre répond aux lecteurs... le Teignard.

242 **Next**
C'était bien, mais ce sera encore mieux le mois prochain !

PREVIEWS

38 **Grand Prix 3**
Un point sur l'ultime simulation de Formule 1 signée Microprose.

44 **Baldur's Gate 2**
Les premières infos sur la suite du plus grand jeu de rôle sur PC.

50 **Motocross Madness 2**
Le retour des roues à crampons signé par Microsoft.

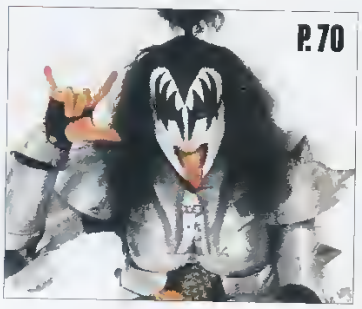
52 **South Park Rally**
Un Mario Kart déjanté dans l'univers de South Park.

54 **MDK 2**
Le retour de Kurt, Hawkins et Max... Un régal !

SUJETS

56 **MP3 : la révolution**
Gros plan sur le format musical le plus controversé.

70 **Kiss : Psycho Circus**
Le groupe Kiss prête son image à un violent jeu d'action.



TESTS

82 **Indiana Jones et la Machine infernale**
L'homme au fouet se frotte cette fois-ci aux ruskis.

92 **Ultima Ascension**
L'ultime épisode de l'une des plus vieilles sagas de jeu de rôle.

106 **Tomb Raider : la Révélation Finale**
La belle aventurière revient pour des vacances en Égypte.

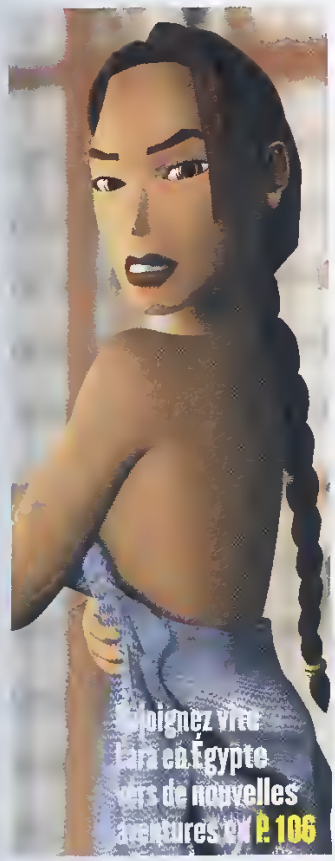
126 **Half-Life : Opposing Force**
Le *nec plus ultra* du *quake-like* bénéficie d'un superbe *add-on*.

138 **Asheron's Call**
La nouvelle référence du jeu de rôle *on-line* ?

146 **Flanker 2.0**
On croyait le Sukoï bon pour la casse... Que *nenni*, le revoilà !

148 **Swat 3**
L'unité antiterroriste américaine à l'honneur.

154 **SEGA Rally 2**
Un hit de l'arcade arrive sur nos PC... Une belle conversion !



Édito

L'an 2000. Que va-t-il se passer ? Sous quelle forme cet événement va-t-il se manifester ? À quel moment du réveillon allons-nous basculer dans une autre dimension ?

Depuis le début du siècle, des visionnaires nous révèlent leur idée de l'an 2 000 solidement établie sur une technologie avant-gardiste impressionnante. Benoîtement, je pensais que ces messieurs avaient l'excuse du recul et que ce saut annoncé aurait dû avoir lieu au cours des dernières années (voitures volantes, méga-ordinateurs incorporés à nos montres, etc.). Pourtant, lorsque nous avons reçu la fin de la célébrissime saga des Ultima à la rédaction, nous avons réalisé que nous avions tout faux. Ce saut dans le futur va se produire à un moment indéterminé au cours de la nuit du nouvel an.

En effet, c'est avec une certaine surprise que nous avons découvert que ce produit tellement attendu nécessitait, pour fonctionner correctement, une machine qui n'existait pas encore. Pentium II, 350 MHz ? Soyons sérieux... Pentium III, 500 MHz ? Que *nenni* ! Ce jeu, passionnant au demeurant, doit nécessiter un Pentium V, 1500 MHz pour fonctionner avec un confort optimum. Le problème c'est que cette machine n'existe pas encore en 1999, période à laquelle j'écris ces lignes.

Heureusement que tous ces visionnaires de programmeurs (et peut-être Mulder) savent que ce réveillon va créer une faille temporelle au cours de laquelle nous allons d'un seul coup sauter une, voire deux générations d'ordinateurs. Comment pourrait-il en être autrement ? Vous n'auriez quand même pas le toupet de prétendre que l'on peut sortir un jeu tant attendu qui ramerait sur les plus puissantes machines actuelles tout de même ?

Allez ça suffit, je refuse de vous écouter davantage. Je vais de ce pas monter dans ma Twingo volante pour regagner ma villa sur la Lune.

Bonsoir et bonne année quand même !

Olivier Canou

158 **Creatures 3**
L'intelligence artificielle à la portée de tous.

160 **Spirit of Speed**
Des courses de bolides en 1937 : attention aux sensations !

162 **Urban Chaos**
Un jeu d'action/aventure qui laisse au joueur totale liberté.

168 **Flight Unlimited 3**
Pilotez de nombreux appareils civils dans la région de Seattle.

170 **Spec Ops 2**
Opérations spéciales en terrain hostile : y a bon l'adrénaline !

174 **Interstate 82**
Un véritable *Mad Max* sur PC. Attention aux fusillades !

176 **L'Entraîneur 99/2000**
Managez un club de foot dans ce jeu de gestion très pointu !

180 **Supreme Snowboarding**
Des glissades en surf sur des pentes enneigées : le rêve !

SOLUCE

190 **Gabriel Knight 3**
Résolvez le mystère de Rennes-le-Château, *finger in the nose*.

210 **Homeworld**
L'espace vous fatigue ? Finissez Homeworld et on n'en parle plus.

224 **The Nomad Soul**
Fin du plus beau jeu d'aventure de l'année dernière.

www.goa.com

les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

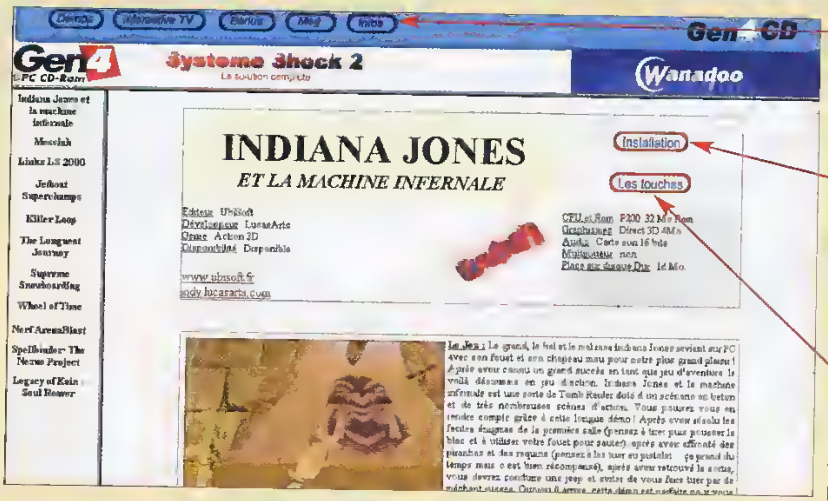
le service de jeux en réseau français et gratuit*.

TOM
GAME OVER
LAURA
GOA
les joueurs font la loi

Gen4 CD n°130

L'interface

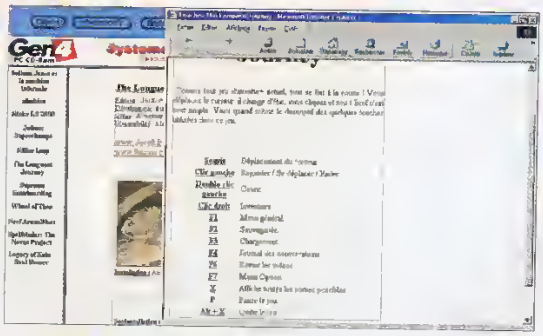
Voici l'écran de présentation sur lequel vous arriverez. En haut, cinq menus vous permettent d'accéder aux démos, aux vidéos (interactive TV), aux utilitaires (Bonus), au mag (guide de Noël...) et à une page d'informations. Le titre Systeme Shock 2 donne accès à la solution du jeu. Le logo Wanadoo permet de lancer le *kit* de connexion gratuit. À gauche apparaît la liste des démos jouables. Dans la fenêtre principale, sur la droite de l'écran, apparaissent les informations à propos des démos, vidéos, etc.



RUBRIQUES Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

INSTALLATION Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo... *via* l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

LES TOUCHES Ce bouton donne accès à un menu d'explication sur les touches nécessaires pour utiliser la démo.



LES TOUCHES Ce menu fait apparaître une fenêtre avec le détail des principales touches à utiliser pour jouer avec la démo.

EXCLUSIF Très sérieux concurrent de Lara, Indy offre une aventure plus intéressante.

GEN4 CD

Démos jouables
- Indiana Jones et la Machine infernale
- Messiah
- Supreme Snowboarding
- Links LS 2000
- Jetboat Superchamps
- Killer Loop
- The Longest Journey
- Nerf Arena Blast

Vidéos
- Kiss Psycho Circus
- Victoria nous fait son show !

Bonus
- *kit* connexion Wanadoo
- DirectX 6.1
- DirectX 7.0
- AVP (*shareware*)
- MediaPlayer
- Winzip 7.0

Bonne nouvelle, nous avons réussi à capturer le Père Noël et à lui faire cracher toutes les bonnes choses qu'il planquait dans sa hotte. Résultat, vous allez être comblé par nos deux CD bourrés à craquer de démos ! Non seulement nous vous proposons pas moins de 27 démos, mais en plus cinq jeux complets, sans compter Ultimate Race Pro, qui nous en fait un sixième.

L'interface du Gen4 CD utilise les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer), et mieux vaut avoir un affichage en 1 024 x 768 pour l'apprécier pleinement. En insérant le CD, une petite animation se lance automatiquement, puis vous arriverez sur une page de menus qui vous permettra de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD. Désormais, lorsque vous cliquez sur Installation, cela ouvre à l'écran une fenêtre avec

www.
Rue du
Commerce
.fr
Cessez le Feu !
332 Frs
QUAKE
ARENA
QUAKE III
Offrez-vous plus de 1000 jeux-consoles-périphériques
• Paiement sécurisé par carte bancaire (ou par chèque)
• Livraison à domicile gratuite
www.rueducommerce.fr
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI
Pour tout renseignement, appelez-nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

CD BONUS FREE

Kit connexion FREE

Démos jouables

- CFL Football 99
- Swarm Assault
- Big Bang
- Carnivores 2
- Hot Chix'n' Gear Stix
- Colony
- Demonstar
- Dirt Track Racing
- Mechwarrior 3
- Natural Fawn Killers
- NBA Live 2000
- Phoenix
- Raptor
- Total Annihilation Kingdoms
- Bugs Bunny voyage à travers le temps
- Star Trek Hidden Evil
- Spec Ops 2
- A.I. Wars
- Age of Kings

Jeux complets

- Robocrush
- Laserage
- G-Sector
- Dink Smallwood
- Galactix

Patches

- Midtown Madness
- Command & Conquer : Soleil de Tibérium
- Darkstone
- Spec Ops 2
- Total Annihilation Kingdoms
- Wheel of Time

KISS PSYCHO CIRCUS Tout à fait dans l'ambiance violente et déchaînée propre à ce genre de jeu, la participation du groupe Kiss promet beaucoup.

CD Bonus

Le deuxième CD offre non seulement un *kit* de connexion pour accéder à Internet gratuitement (Free) mais aussi, dans le dossier Bonus, quelques *patches*. Pour les visualiser, ouvrez la fenêtre du contenu de votre CD, allez dans le dossier CD Bonus et cliquez sur « Gen4.exe ». Là, un simple clic sur les choix proposés vous permet de lancer les démos. Si vous avez un problème, allez alors dans le dossier Demo et lancez chacune des demos en double-cliquant dessus. Amusez-vous bien, avec ce mois-ci pas moins de cinq titres complets sur ce CD, notamment Dink Smallwood, un jeu d'aventure particulièrement sympa qui se déroule dans un monde d'*heroic-fantasy*. Les autres jeux complets sont plus du domaine de l'accessoire mais vous permettront de passer de bonnes heures de plaisir à jouer, même sur un PC doté d'une modeste configuration (comme celui que vous avez peut-être au bureau...). Alors bons jeux et bonne détente en notre compagnie.

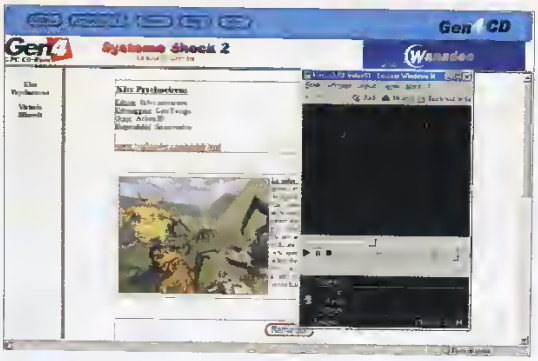
Jeu complet

Pour vous offrir un cadeau en cette période de fêtes, nous vous proposons en outre un troisième CD avec dessus le jeu de course de Kalisto : Ultimate Race Pro. C'est fun, ça *speed*, c'est jouable... C'est Noël quoi !

la liste des fichiers dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »). Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les novices, les démos sont jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives.

Gen4 CD

Dans la rubrique Démos, nous vous proposons une exclusivité : la démo française d'Indiana Jones et la Machine infernale. Ne manquez pas non plus les nombreuses autres démos. Les menus en haut de l'écran permettent d'accéder aux autres rubriques, à savoir Interactive TV (vidéos inédites), mais aussi Bonus pour installer les outils indispensables (dont un antivirus), Mag qui contient divers articles complémentaires et enfin le *kit* de connexion Wanadoo. N'oubliez pas non plus le logo System Shock 2 ■



VIDEO Lorsque vous cliquez sur le bouton de visualisation, vous ouvrez alors une fenêtre vidéo.

Ça ne marche pas ?

Le CD-ROM Gen4 CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un *bug*, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de retour pour toute demande d'échange de CD-ROM physiquement endommagé au 0825 810 815 (0,99 F/mn) ou pour Paris et l'étranger le 33 (0) 1 49 88 32 31. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

www.
Rue du
Commerce
.fr

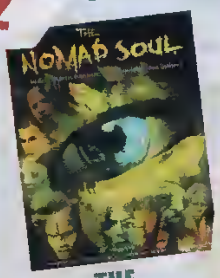
302 Frs

GTA 2

LA RUE EST A NOUS

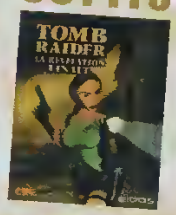
et pour pas cher !

369 Frs



THE NOMAD SOUL

351 Frs



TOMB RAIDER IV

325 Frs

FIFA 2000

310 Frs

AGE OF EMPIRES II

30 F remboursés par jeu sur votre première commande

jusqu'au 15 janvier 2000, 30 F remboursés sur jeux PC, MAC, PC/MAC ou PlayStation (hors PlayStation Platinum). Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

www.rueducommerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Pour tout renseignement, appelez-nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

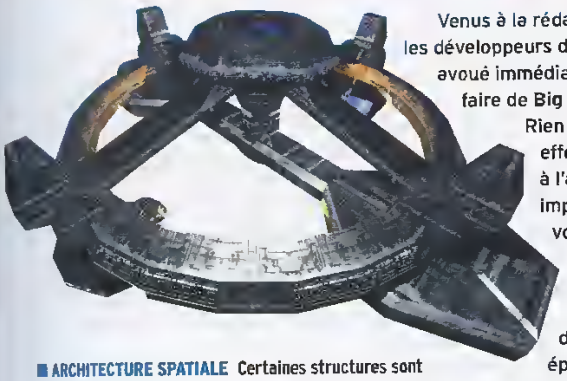
Au service de sa Majesté

James Bond se mouille pour Electronic Arts.

Le premier éditeur mondial de jeux vidéo, Electronic Arts, qui a récupéré la licence exclusive (pour plusieurs années) afin d'éditer et distribuer une gamme de jeux entièrement basée sur l'agent le plus secret du monde : James Bond 007. Pour les heureux élus, les développeurs ont repris ce qui a fait le succès des films, à savoir un scénario prenant, des scènes d'action renouvelées et une foultitude de gadgets. Actuellement, le premier jeu de la série reposera sur le dernier James Bond sorti au cinéma, *Le Monde ne suffit pas*. Une question nous hantera les heures à venir : retrouverons-nous Sophie Marceau dans le jeu ? Allez, bonne ou mauvaise nouvelle dans le courant de l'année, c'est promis. ■

Orgie spatiale

Rayland Interactive nous offre un retour à l'action pure avec Big Bang.



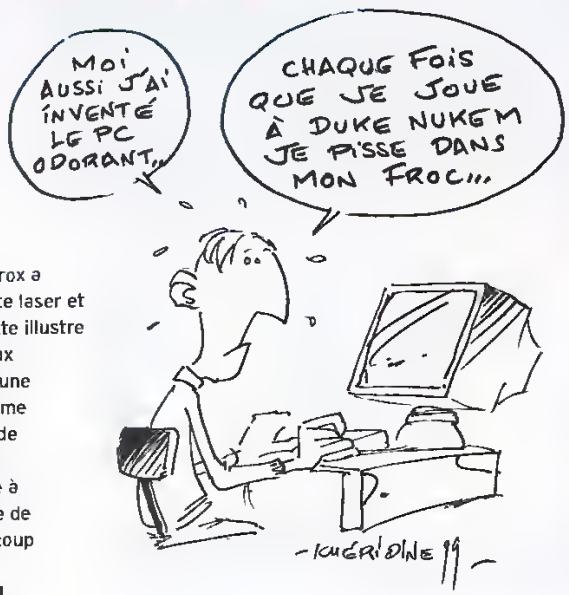
■ ARCHITECTURE SPATIALE Certaines structures sont vraiment énormes et on peut apprécier le niveau de détail.

Venus à la rédaction nous présenter leur jeu, les développeurs de **Rayland Interactive** nous ont avoué immédiatement que leur volonté était de faire de Big Bang un jeu d'action pur et dur. Rien d'étonnant donc à n'avoir qu'à effectuer des missions de destruction à l'aide d'une panoplie d'armes impressionnante (rien de trop puisque vous combattrez cinq races *alien* différentes avec leurs technologies et leurs vaisseaux propres !). Néanmoins, ce qui frappe le plus dans Big Bang, c'est la qualité époustouflante des graphismes. Tout d'abord, la représentation de l'espace est certainement la plus réussie de toutes (les planètes, étoiles, nébuleuses et autres soleils sont superbes). Ensuite, les explosions sont gigantesques et se propagent sur les différentes parties d'un vaisseau. Finalement, chaque arme produit un impact différent en fonction des surfaces qui sont touchées. Bref, Big Bang est superbe, tourne très bien alors, si vous êtes fan du genre, attendez patiemment le mois de février ! ■

L'empire des sens

Après la vue, l'ouïe et le toucher, l'odorat va enfin nous servir sur PC.

Tout le monde se souvient des tentatives « d'odorisation » de la télévision qui nous obligeaient à gratter une petite carte en même temps qu'on visionnait un programme. Le PC va aller beaucoup plus loin grâce à l'intervention de **Xerox**, spécialiste de la reprographie (Xerox a tout de même inventé l'imprimante laser et l'encre électronique). En effet, cette illustre société veut ajouter les odeurs aux documents imprimés en utilisant une encre parfumée (grâce à un système de distributeur d'essences en fin de fabrication de l'encre). L'idée est plutôt séduisante lorsqu'on pense à son application dans un catalogue de parfum mais elle le devient beaucoup moins quand on imagine le rayon fromagerie d'un supermarché ! ■



Chaud et Froid

Notre thermomètre a bien failli exploser après l'annonce de plusieurs informations de première catégorie. Heureusement, les cartes 3dfx étaient là pour le retroidir...

100°C BRÛLANT

CHAUD

FROID

0°C GLACE

■ Site de choc

Electronic Arts et America Online (plus connu sous le nom d'AOL) se sont associés pour mettre en service, dès l'été 2000, le plus important site de jeux en ligne.

■ Jeux niguédéligues

Ce mois-ci, nous sommes en mesure de vous annoncer le développement de jeux basés sur le film *Austin Powers 2* chez Take Two.

■ GT c'est fini

Fin du suspense. C'est finalement Infogrames qui a racheté GT Interactive grâce à un investissement total de 135 millions de dollars. Du coup, le plus important éditeur européen passe second au niveau mondial et récupère une large gamme de jeux.

■ Voodoo 4 et 5

3dfx s'apprête à sortir en mars ses cartes Voodoo 4 et Voodoo 5. Une bonne occasion pour rappeler que 3dfx a perdu de sa splendeur depuis le début des cartes 3D et que des constructeurs tels que Riva ou Ati ont vraiment progressé.

Immoralement correct

Le crime paye et vous pourrez le prouver en devenant le parrain des parrains.

Meurtre, extorsion, chantage, braquage, trafics en tout genre... Ces carrières pourraient presque nous tenter tant elles semblent lucratives. Heureusement, **Hothouse Creation** est là pour nous éviter la prison avec **Gangster 2**. À l'instar du premier épisode vendu à quelque 500 000 exemplaires, vous incarnerez une petite frappe qui tentera de devenir un parrain de la mafia en pleine prohibition. Au programme : intimidation, prostitution, guerre des gangs et utilisation de nombreux personnages spécialisés dans une activité (assassinat, enlèvement, etc.). Les créateurs affirment s'être concentrés sur la ville pour la rendre encore plus vivante. Après Pavillon noir et Abomination, deux jeux graphiquement moyens, on attend de voir. Mais ne dit-on pas qu'on apprend des erreurs du passé ? ■

■ **AMBIANCE SIXTIES** Aucun doute, Gangster 2 nous plongera dans l'ambiance de la série *Les incorruptibles*, datant de la fin des années 60. Sauf que là, on sera du mauvais côté de la barrière.

Retard universel

Vous l'aurez remarqué, Diablo II n'est pas sorti en 1999...

■ **ENNEMIS BRILLANTS** Le halo bleu qui entoure ces spectres volants montre le souci du détail des développeurs.

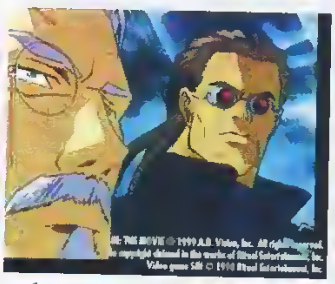
■ **GENTIL PALADIN** Il se bat, il soigne, il exorcise... Quel homme à tout faire !

Les publicités pour ce titre ne laissaient pourtant aucun doute : **Diablo II** 1999, pouvait-on y lire. Pourtant, vu les retards accusés par la phase de test (encore appelée bêta-test), il n'est pas étonnant que le produit ait été repoussé en ce début d'année (le mois de mars semble être le plus probable). Les deux bonnes nouvelles dans tout cela (oui, il faut bien en trouver !), c'est que Diablo II bénéficiera d'une sortie mondiale (pour une fois, les Français ne seront pas à la ramasse !) et que le jeu sortira sans aucun *bug* (nous pouvons faire confiance à Blizzard qui a fait de la chasse au *bug* une véritable philosophie d'entreprise). Pour clore le chapitre Diablo II du mois, il semblerait que **Havas Interactive**, le distributeur du jeu, ait préféré garder la boîte originale (présentant une tête de mort) pour sa sortie en France. Notre composition florale du mois de novembre ne leur convenait-elle pas ? ■

Sinéma ?

Le jeu Sin adapté en vidéo et DVD.

Vous souvenez-vous du Colonel John Blade et d'Elexis Sinclair ? Mais si, ce sont les deux héros de l'excellent *quake-like* d'Activision : Sin. Vous pourrez les retrouver cet été dans un film d'animation qui sortira en vidéo et en DVD. ADV Films, société spécialisée dans l'animation japonaise, aura à sa disposition tout le matériel graphique des développeurs du jeu afin que ***Sin : The Movie*** y soit le plus fidèle possible. D'ailleurs, d'après ADV Films, on retrouvera l'ambiance adulte du jeu : la violence de l'action et l'érotisme d'Elexis ! ■



■ **TÊTE DE TUEUR** Je ne me risquerais pas à ennuyer le colonel John Blade dans la rue...

A chacun son Internet

Luc, c'est plutôt les jeux en ligne (3h/semaine), Julien est devenu un pro des volcans et de l'Egypte (1h/dimanche). Moi, c'est la musique (4h/mois).

Forfait des communications téléphoniques inclus*

Parce qu'on a tous une bonne raison de profiter d'Internet
INFONIE lance les forfaits INFONIE TOP, INFONIE PACK et INFONIE CLIC.

INFONIE TOP 99F* 20H

0,99 FTTC/mn
N°Indigo 0 825 825 825
Informations / Kit de connexion gratuit

www.infonie.com

INFONIE
A chacun son Internet

*99FTTC/mois + abonnement internet + 20 heures de communications téléphoniques. Au delà du forfait mensuel la minute supplémentaire est facturée 0,25 FTTC.

■ RUMEUR
Le célèbre magazine *on-line Gamespot* est à l'origine d'une rumeur qui a fait frémir d'impatience bon nombre de joueurs. Selon l'une de ses sources, LucasArts et Verant Interactive projetteraient de développer un jeu Multijoueur de grande envergure, basé sur l'univers du récent épisode de *La Guerre des étoiles : la Menace fantôme*. Contacté à ce sujet, Ubi Soft, distributeur des produits LucasArts en France, a avoué avoir connaissance de cette rumeur en insistant bien sur le fait que rien n'était officiel.

■ NOUS DISONS
Verant, société de développement spécialisée dans les jeux *on-line* est surtout connue pour avoir réalisé Everquest l'un des meilleurs produits du genre. Particularités de ce dernier : un immense univers persistant (c'est-à-dire que la vie y continue même si votre personnage n'est pas dans le jeu) et un aspect jeu de rôle très prononcé. Aucun doute, l'univers de *La Guerre des étoiles* se prêterait parfaitement au type de jeu qu'affectionne Verant, en tout cas on se plaît à le croire. En effet imaginer que l'on pourrait incarner toutes les races, bonnes comme mauvaises, que Georges Lucas a inventées pour l'œuvre de sa vie est plutôt excitant (sans parler du nombre de professions que l'on pourrait exercer !) LucasArts a exploité l'univers de *La Guerre des étoiles* sous pratiquement toutes les formes de jeu... Seul le *on-line* reste à ce jour un domaine vierge. De là à en tirer des conclusions !

Gorilles dans la brume

La licence de *La Planète des singes* enfin sortie du placard.

■ SINGE EN 3D Les soldats après pourchassement sans relâche.

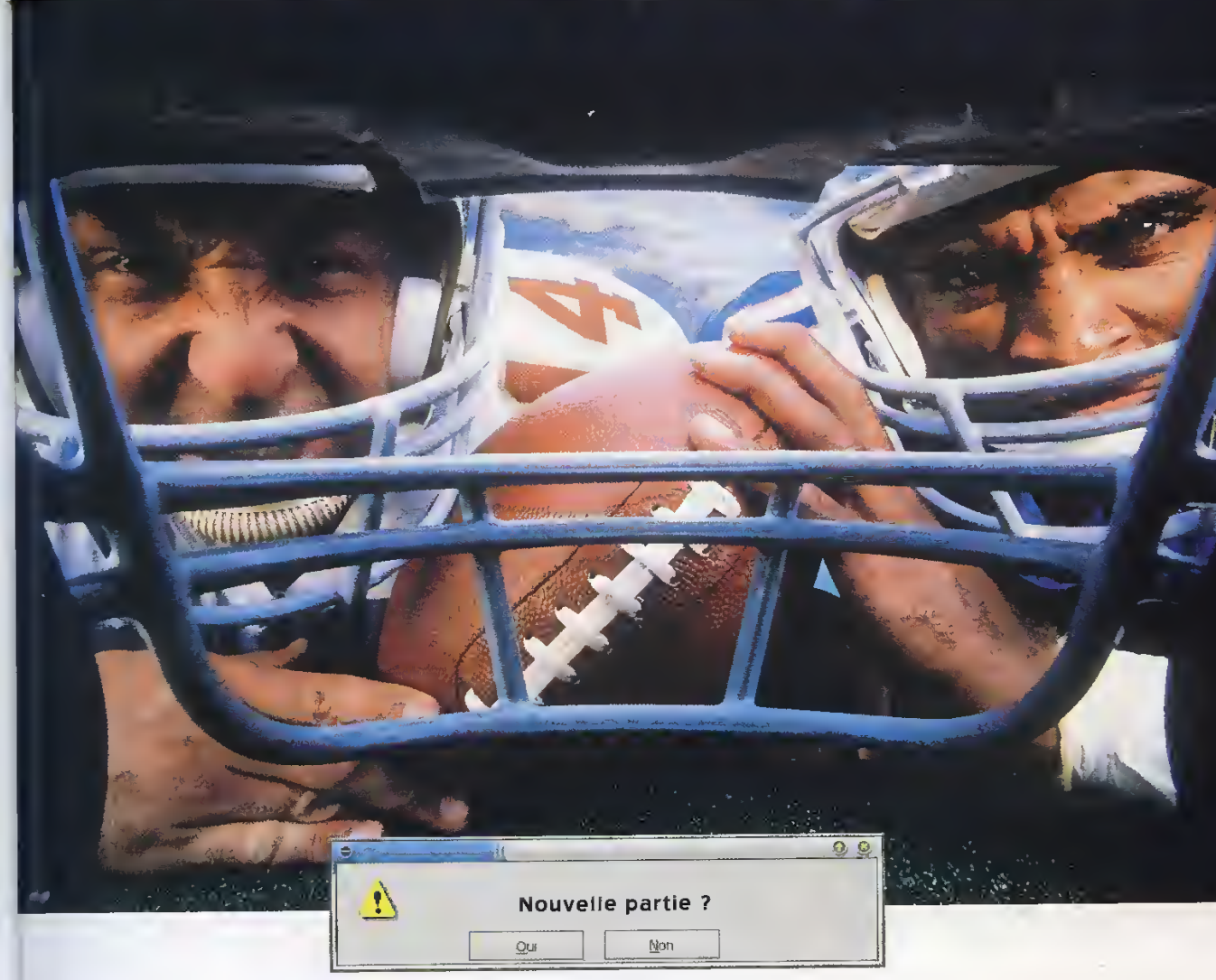
■ ZOO DE THOIRY Voilà une bonne occasion de replonger dans l'univers d'un des nombreux films portant sur *La Planète des singes*. Serez-vous assez fort pour supporter l'une des pires conditions que l'espèce humaine ait connue ?

Souvenez-vous comme c'était émouvant : la tête de la statue de la Liberté fracassée baignant dans l'eau, deux singes chevauchant sur une plage au soleil couchant... et un sale être humain qui venait gâcher ce spectacle paradisiaque ! Ce « sans poil » s'appelait Ulysse, un astronaute qui se retrouvait propulsé 1 000 ans dans le futur pour découvrir que nos amis simiesques avaient pris le contrôle de la planète et réduit les hommes en esclavage. Vous aurez reconnu l'univers de *La Planète des singes*, que vous pourrez retrouver vers septembre 2000 sur vos écrans, grâce à l'équipe de développement Visiware (une société française, cocorico !). Ce sera à vous, Ulysse, de délivrer les humains du joug des gorilles au cours d'un long jeu d'action/aventure en 3D (à la Tomb Raider) qui suivra la trame du roman original de Pierre Boule. Ça risque de valoir son pesant de cacahuètes. ■

Chasse aux cyber-squatters

Le sénat américain se penche sur les problèmes de *squat* d'adresses Internet.

Dans ces mêmes pages, certains d'entre vous ont déjà pu lire des faits divers concernant le *squat* d'adresses Internet. Le principe est d'acheter des noms de domaine de sociétés ou de célébrités (www.gen4-pc.com, par exemple) et d'attendre que ces dernières décident de créer un site Internet à leur effigie afin de leur faire payer le rachat de leur nom de domaine (les sommes ne dépassent généralement pas une centaine de dollars). Cette pratique ayant tendance à se généraliser aux États-Unis, un projet de loi est actuellement à l'étude pour permettre aux juges américains de déterminer s'il s'agit vraiment d'un *squat* ou d'une coïncidence (c'est vrai quoi, si mon chien s'appelle gen4-pc et que je veux lui consacrer un site !). Si la tentative d'escroquerie est prouvée, le *cyber squatter* devra céder immédiatement le nom de domaine mais également s'acquitter d'une amende pouvant aller jusqu'à 600 000 francs... Tiens, les Américains ont encore inventé un moyen de gagner de l'argent en allant en justice ! ■



Taquiner des joueurs du monde entier sans se blesser, c'est jouable.

ZONE JEUX

zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend

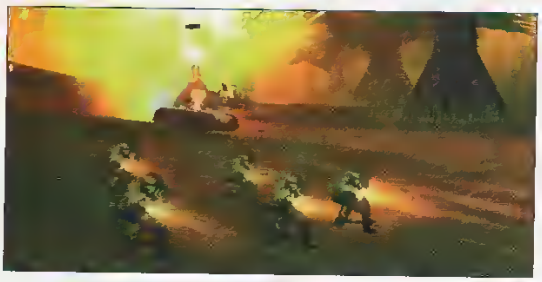
Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Sof

une seule adresse : www.zonejeux.com

■ JOYEUX DRILLES On ne dirait pas comme ça, mais ils sont très drôles... Bon d'accord, l'ambiance sera lourde.

Au ras des pâquerettes

Et si le renouveau du jeu de stratégie en temps réel passait par Ground Control ? Voilà une idée à ne pas exclure...



■ EN AVANT, MARCHE ! Vous ne commanderez pas vos troupes unité par unité mais en donnant des ordres aux chefs de bataillon.

Massive Entertainment compte bien faire une entrée fracassante dans le monde des jeux de stratégie en temps réel dès l'été prochain. Nanti d'un tout nouveau moteur fait maison, Ground Control proposera un superbe environnement entièrement en 3D, capable de gérer simultanément plus d'une centaine de bâtiments. D'ailleurs, les deux camps en présence (Crayven Corporation et Wrath Coalition) disposeront chacun d'environ 13 types d'unités. C'est peu, mais celles-ci pourront être combinées avec de nombreuses technologies (armes, armures, blindages, etc.) pour des milliers de possibilités (c'est eux qui le prétendent). Cependant, vous n'aurez pas à bâtir de base pour produire des unités, aucune phase de construction n'étant implémentée. Vous choisirez vos troupes avant chacune des 26 missions et devrez vous débrouiller avec (les rapiats !). Il faudra apprendre à tirer profit du relief et des environnements (désert, neige, jungle, etc.) pour massacrer l'intelligence scriptée de l'ordinateur ou vos ex-amis (quatre sur le Net ou huit en réseau local). Ça s'annonce sanglant et surtout superbe graphiquement ! ■

Cacahuète 3D

Fond dans la bouche, pas dans la main... C'est ce qu'on va voir !

■ TOUT ROND C'est sûr, on a déjà vu plus charismatique.

La société Simon & Schuster a signé avec le groupe Mars-M&M's une licence de quatre ans portant sur les deux personnages qui sévissent dans les pubs M&M's. The Lost Formula, jeu d'action/aventure qui arrivera cette année sur nos machines, sera donc le premier d'une longue série. Remarquez, qui n'a jamais rêvé d'incarner une cacahuète 3D entourée d'une texture chocolat très détaillée ? Vous ? Espèce de rabat-joie ! ■

Les anges sont parmi nous

Les créateurs déjantés de Carmaggedon se recyclent.

■ MANGA Le principe de Titanium Angels est inspiré de *Ghost in the Shell*.

Après vous avoir permis de jouer les chauffards sanguinaires, SCI nous prépare un jeu d'action/aventure en 3D pour la fin de l'année prochaine. Baptisé Titanium Angels, il vous permettra d'incarner Carmen, une charmante chasseuse de primes surdouée et Titan, son véhicule d'assaut intelligent. Titan Angels mettra à votre disposition un véritable arsenal (mines, fusil de *sniper*, laser, etc.) pour venir à bout de vos adversaires, y compris en Multijoueur. Mais Titanium Angel ne se résumera pas à un simple massacre : des phases de plates-formes à la Tomb Raider et des énigmes viendront varier les plaisirs. ■

TOUT EN Chiffres

■ LE PIRATAGE Au Viêt-Nam, seulement 3 % des jeux en circulation sont des originaux, les autres étant des versions piratées. (Source : Software & Information Industry Association.)

Electronic Arts, l'éditeur mondial de jeux vidéo le plus important, estime ses pertes dues au piratage à 440 millions de dollars par an.

En 1997, le taux de piratage en France était de 47 %, le plus élevé d'Europe (31 % au Royaume-Uni et 33 % en Allemagne). (Source : BSA/SPA.)

Selon les estimations des professionnels, plus de quatre logiciels bureautiques sur dix utilisés dans les entreprises sont des copies illicites.

■ COMMERCE ÉLECTRONIQUE Le commerce électronique en France représentera **2 milliards** de francs dans les six prochains mois contre seulement **1 milliard** de francs ces six derniers (Source : Sofres.)

67 % des internautes n'ont pas confiance dans la sécurité du paiement lors des achats sur internet. (Source : Sofres.)

We move the information that moves your world. adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4
DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

SAUVEGARDE

Votre CD est servi !

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

Easy CD Creator 4 Deluxe. Seulement : **490F***

http://www.adaptec-europe.com

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

©1999 Adaptec Inc tous droits réservés Adaptec le logo Adaptec la signature Adaptec Easy CD Creator et Take Two sont des marques d Adaptec, Inc qui peuvent etre deposees dans certaines juridictions Les autres marques citees appartiennent à leurs proprietaires respectifs Ce logiciel est conçu pour vous aider à reproduire des œuvres dont vous etes titulaire des droits d auteur ou pour lesquelles vous avez obtenu l'autorisation de copie de la part du titulaire des droits d auteur
* Prix de vente au détail conseillé sujet à modification sans preavis

LE SECRET DE MÉTÉO-FRANCE! UN SUPER CALCULATEUR DANS LES COULISSES"

Le secret d'Évelyne Dhéliat

Et vous pensiez qu'il était facile d'établir des prévisions météorologiques...

" PAS GRAND CHOSE DEVANT LA CAMÉRA "

-IC.99-

Un mythe est tombé. Non, Évelyne Dhéliat et Alain Gillot-Pétré ne se mouillent pas le doigt pour sentir le vent et prédire la météo du lendemain. En fait, ils font appel à Météo France, qui vient de s'équiper d'un tout nouveau supercalculateur. Écoutez bien. Le monstre est doté de 31 processeurs dégageant une puissance d'environ 300 gigaflops, d'une capacité de stockage de 2 200 Go, et de 208 Go de mémoire vive. Le précédent supercalculateur de Météo France pouvait « prédire » la météo à quatre jours en une heure et douze minutes contre seulement trois minutes pour celui-ci ! Ce petit bijou, signé **Fujitsu**, a quand même coûté 96 millions de francs... Nous aimerions bien voir comment tourne Quake III sur une telle machine ! ■

Le prince de l'Ouest

Les Mystères de l'Ouest viennent régler leurs comptes à PC City.

Après avoir tourné en ridicule les riches à la télévision et chassé les méchants aliens au ciné, Will Smith débarque sur nos ordinateurs pour une adaptation officielle de ***Wild Wild West***. Sous-titrée **The Steel Assassin**, elle vous permettra d'incarner tour à tour James West et Artemus Gordon. Votre mission, si vous l'acceptez (et même si vous ne l'acceptez pas d'ailleurs) sera d'éventer un complot visant à assassiner (ha, je viens de comprendre le sous-titre !) le président Ulysse Grant. Mélangeant les perspectives en 3D avec des décors en 2D, le jeu alternera les phases d'aventure et de tir. Vous retrouverez l'univers du film avec notamment le fameux wagon spécial où il sera possible de se procurer des armes, des gadgets et d'effectuer des recherches scientifiques. C'est **South Peak Interactive** qui s'en occupe et ça devrait sortir en mars. ■

■ JAMES ET ARTEMUS. Les deux héros se partageront les tâches : au premier l'action, au second, la réflexion.

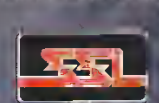
HIVER 44
lA DerNièRE ofFenSivE ?

CLOSE COMBAT IV
LA BATAILLE DES ARDENNES

JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS

Basée sur la plus célèbre bataille de la fin de la Seconde Guerre Mondiale, CLOSE COMBAT IV–LA BATAILLE DES ARDENNES repousse encore plus loin les limites de la série grâce à un réalisme saisissant (déplacement, influence du terrain, saisons, puissance de feu...) et des graphismes exceptionnels (finesse du détail, photos aériennes, vues en 3D...).
Vous pourrez compter sur l'appui de l'artillerie et de l'aviation.

L'intelligence artificielle est unique, avec pour chaque unité, des réactions différentes (stress, fatigue, moral...) à l'environnement. Revivez les grandes batailles avec l'option Multiplayer pour des combats On-line.
Les campagnes sont dynamiques et en parfaite conformité avec la réalité historique... De cette bataille dépend la fin d'un monde ou le début d'un autre...



www.closecombat.fr
www.tlc-edusoft.fr

Mieux vaut star que jamais !

Le papa de Wing Commander se lance dans une nouvelle saga intersidérale.

■ STATION ORBITALE Certaines structures spatiales ont des dimensions démentes.

■ CHRIS ROBERTS L'homme derrière Wing Commander.

Les fans de la série de simulateurs spatiaux Wing Commander commençaient à s'inquiéter de la santé de leur bienfaiteur, le créateur de la série, Chris Roberts, mal remis du bide galactique du film tiré de sa saga. Ils seront heureux d'apprendre qu'il vient d'être sauvé par une organisation caritative bien connue du nom de Microsoft. Chris travaille désormais sur deux nouveaux jeux, Freelancer (impressionnant mais dont la date de sortie n'est même pas encore fixée) et Starlancer, un nouveau simulateur politico-spatial. Doté de graphismes à couper le souffle et d'un scénario en béton (un conflit Est-Ouest au XXIe siècle, dont le champ de bataille se situerait entre Jupiter et Alpha du Centaure), il va surtout plonger le joueur au milieu de combats spatiaux d'un « réalisme » sans précédent, avec de vrais personnages aux compétences évolutives, des liaisons radio constantes entre vaisseaux et un scénario dynamique évoluant selon les résultats de vos missions. Le seul défaut de Starlancer pour l'instant, c'est qu'il ne sortira pas avant la rentrée 2000 ! Remarquez, patience est mère de sûreté ! ■

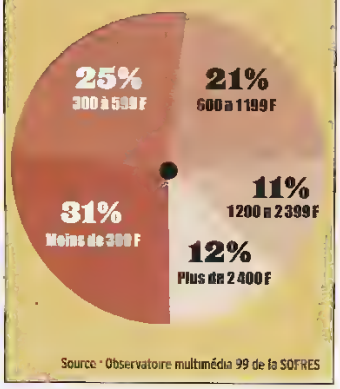
SITE DU MOIS

www.activision.com/games/vampire/

Avec le site officiel de leur jeu **Vampire, la Mascarade Activision** innove enfin dans ce monde de platitude Ici, les internautes seront accueillis par une page d'accueil retranscrivant les correspondances de deux vampires Beckett et Lucita Ces deux derniers s'inquiètent des agissements d'un groupe travaillant sous couvert d'une société de développement de jeux vidéo (Nihilistic Software les développeurs de Vampire, la Mascarade) qui s'apprête, en fait, à dévoiler l'existence des vampires au monde entier Le site extrêmement sombre est très esthétique et l'on y retrouve les plus récentes informations concernant ce jeu d'action et de rôle qui s'annonce grandiose Le scénario, les différents personnages les lieux à visiter et même les options Multijoueur le jeu n'aura plus de secret pour vous Et comme cerises sur le gâteau vous aurez droit à des musiques gothiques à télécharger (de bonne qualité puisque encodées au format MP3) et à une présentation interactive du jeu (pendant le chargement de celle-ci vous pourrez faire une partie de casse briques) Bref ce site est tout bonnement excellent ! ■

■ Le sondage du mois

Combien les internautes français ont-ils dépensé en moyenne sur Internet ces six derniers mois :



Source : Observatoire multimédia 99 de la SOFRES

■ DONNE LA PAPATTE Admirez la beauté fatale de ce dragon ! Enfin, pas trop longtemps quand même sinon c'est dangereux.

Signez ici !

Cherche héros pour tuer dragon.

C'est bien beau d'être un héros, mais une fois le vilain sorcier terrassé et la princesse épousée, on a tendance à s'encroûter. Pour éviter cela, il faut constamment chercher l'aventure. C'est ce que fait Rodrigo, héros mercenaire professionnel, qui tentera de résoudre le mystère de Tol Andar, une île fantastique baignant dans la mer d'Infinité. Peuplée de dragons et de princesses (d'habitants aussi...), cet atoll est le sanctuaire des GloomStone, des pierres magiques extrêmement puissantes dont cherchent à s'emparer des pirates. Le superbe univers en 3D de Rent-A-Hero vous permettra de visiter une quarantaine de régions à travers 113 lieux, de rencontrer plus de 30 personnages avec lesquels interagir et d'apprendre à maîtriser de nombreux sorts. Et ce, dès le mois de février. ■

L'INTERNET QUE VOUS ATTENDIEZ

Les Intégrales Wanadoo, c'est **l'Internet tout compris sans rien à ajouter. Un Internet dont vous maîtrisez à l'avance le coût** grâce au forfait tout compris : **accès + communications Internet. Un Internet sans engagement** avec des forfaits que vous pouvez changer ou abandonner à tout moment sans frais. **Un Internet services compris** avec un accompagnement de qualité : **avec assistance téléphonique 7 j/7, 24 h/24,** suivi de vos consommations, etc.

En bref, les Intégrales Wanadoo, c'est l'Internet de ceux qui ont **vraiment tout compris.**

Wanadoo Intégrales 3H
39F/mois 5,95€
tout compris

Wanadoo Intégrales 10H
99F/mois 15,09€
tout compris

Wanadoo Intégrales 18H
159F/mois 24,24€
tout compris

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105

- Agences France Télécom
- Grandes surfaces ou magasins spécialisés
- 3615 Wanadoo 0,85 F TTC/minute (0.13€)
- www.wanadoo.fr

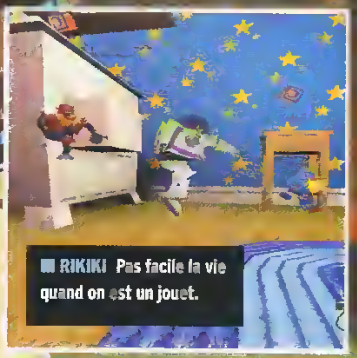
Connectez-vous à Wanadoo avec le cédérom joint à ce numéro. Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants:
Origine : 723529
Clé d'accès : 2G7DGK7V4

France Telecom

Potes pour la vie

Les petits héros de Toy Story 2 regagnent leur bercail virtuel.

Alors que Toy Story 2 a fait un véritable carton au cinéma outre-Atlantique et qu'il s'apprête à envahir nos contrées, la conversion pointe le bout de son plastique sur nos PC. Vous accompagnerez donc avec joie Buzz l'astronaute, lors de sa quête pour délivrer Woody le cow-boy, dans un jeu d'action en 3D mâtiné de plates-formes. Il pourra courir, nager ou encore rebondir (pour planer dans les airs ou tirer au laser). Ces capacités s'acquerront progressivement en récupérant des objets spéciaux (grappin, bottes à propulsion, etc.). Et en cas de besoin, vous pouvez toujours appeler vos amis Hamm, Slinky Dog et Rex à la rescousse. Avec ses cinq boss, ses extraits de films et ses personnages sympathiques, le bébé de Disney a tout pour séduire les foules. ■



■ RIKIKI Pas facile la vie quand on est un jouet.

Espèce de Theocrate

Innovation dans le jeu de stratégie : la période aztèque.

■ PYRAMIDES AZTÈQUES Ces monuments sacrés abritent d'incroyables sources de puissance.

La vague Age of Kings n'a pas fini de créer des remous et Ubi Soft compte bien surfer dessus dès mars avec Theocracy. Se déroulant exclusivement en Amérique du Sud à l'époque Aztèque (du XIIIe au XVIe siècle), le jeu vous proposera de prendre en charge le destin du village de Tenochtitlan. Vous devrez gérer vos multiples ressources naturelles par l'agriculture et l'artisanat avant d'engager des recherches scientifiques. Et que les stratèges aux dents longues se rassurent, les combats seront aussi en rendez-vous. Que ce soit avec vos guerriers ou grâce à la magie de vos sorciers, il vous faudra impérativement repousser les tribus adverses et surtout les redoutables Conquistadors. Ouais, on va leur pêter la tronche ! ■

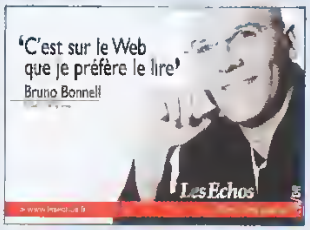
CAMPAGNE MEDIATIQUE

Une actualité assez plate ce mois-ci... Hormis peut-être les têtes de Bruno Bonnell (patron d'Infogrames) et Nicolas Gaume (patron de Kalisto) qui ont fleuri sur des publicités pour le journal *Les Échos*.

MEILLEURES PUBLICITÉS DE DÉCEMBRE

1 LES ÉCHOS
BRUNO BONNELL

L'industrie du jeu vidéo deviendrait-elle importante à un point tel que *Les Échos* s'intéresse aux patrons des grosses sociétés d'édition ?



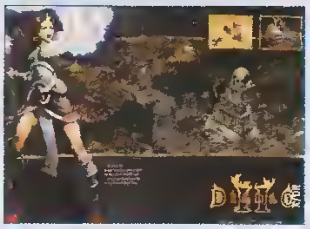
2 EIDOS
DAIKATANA

Pour pouvoir jouer à Daikatana (et l'apprécier ?), il faut appartenir à une partie très restreinte de la population Vous rentrez dans les statistiques ?

PIRE PUBLICITÉ DE DÉCEMBRE

BLIZZARD
DIABLO II

Sur cette publicité pour Diablo II, le « 1999 » a disparu Eh oui, il va falloir vous y faire, ce jeu ne sortira qu'en début d'année et cette pub nous le rappelle



Devant toi les années lumière

16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
Compatible Dreamcast

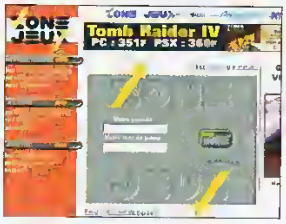
NEOGEO POCKET COLOR™

The Future Is Now*

SNK

*Déjà Le Futur

are trademarks of SNK Corporation



■ ACCÈS À TOUS LES SERVICES
La page d'accueil de ZonejeuX.com.

C'est la zone !

Une nouvelle alternative pour les internautes anglophobes accros au jeu en réseau.

Souhaitons tous en chœur la bienvenue à ZonejeuX.com (www.zonejeux.com), un site qui, à l'instar de Goa, vous permettra de vous éclater en réseau sur un serveur entièrement en français. Les jeux disponibles vont des échecs à Quake III ou Age of Kings. Au programme : classements, organisation de tournois, hébergement de tribus (guildes pour les puristes), *news* (en collaboration avec Gamespot) et même achats *on-line*. Pensez quand même à sortir de chez vous pour manger ! ■

Carrefour multimédia

La grande distribution se met aux couleurs de Noël.

Saluons une initiative tout à fait intéressante : pour cette fin d'année, et jusqu'au 15 février 2000, les magasins Carrefour vous proposent un guide des meilleurs logiciels 1999/2000 (vendu au prix approximatif de 10 francs), incluant 1 000 francs de bons de réduction à valoir immédiatement sur l'achat de vos jeux préférés. Joyeux Noël ! ■

■ GUIDE DE NOËL
Le guide Carrefour.

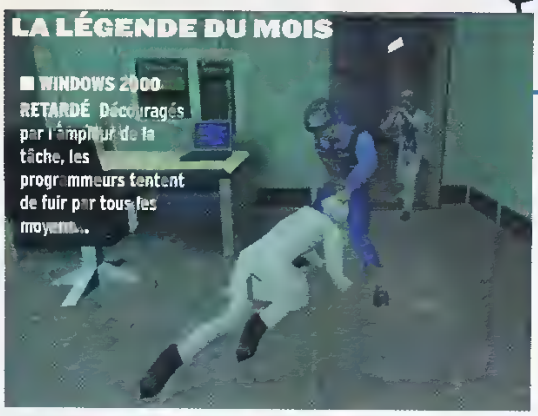
Lula contre-attaque

La plus chaude des héroïnes de jeux vidéo implore votre aide...

Si vous avez loupé la première apparition de Lula sur PC (en août 98, dans un jeu d'aventure vous permettant de la photographier et la filmer sous toutes les coutures en tant que créateur d'un empire du porno), une séance de rattrapage est organisée en février avec le deuxième volet de la série : Pimperator contre-attaque. Dans la peau de Buzz, vous allez devoir sauver notre charmante héroïne de l'infâme Pimperator qui veut supprimer le désir chez tous les habitants de sa planète (évidemment, on a déjà vu pire comme mission). Tenant sur six CD-ROM (on n'avait pas vu ça depuis la déferlante des jeux d'aventure en vidéo tels que Phantasmagoria ou Gabriel Knight), Pimperator contre-attaque mélangera plusieurs genres : aventure (40 planètes à visiter, six épaves à explorer de fond en comble, etc.), stratégie (création d'une maison du plaisir avec des centaines de cybergirls, 15 types de clients, etc.) et simulation (combats spatiaux avec nombre de vaisseaux et d'armes). Bien évidemment, le tout sera mâtiné d'érotisme (40 minutes de vidéo sexy voire de scènes torrides, huit scènes de séduction, etc.), ce qui ne laissera personne indifférent. Et comme dans le premier épisode de Lula, l'humour sera omniprésent. ■

■ AVENTURE La partie exploration sera classique avec notamment le déplacement du personnage à l'écran.

LA LÉGENDE DU MOIS



■ WINDOWS 2000 RETARDÉ Découragés par l'ampleur de la tâche, les programmeurs tentent de fuir par tous les moyens...

SANS COMMENTAIRE...

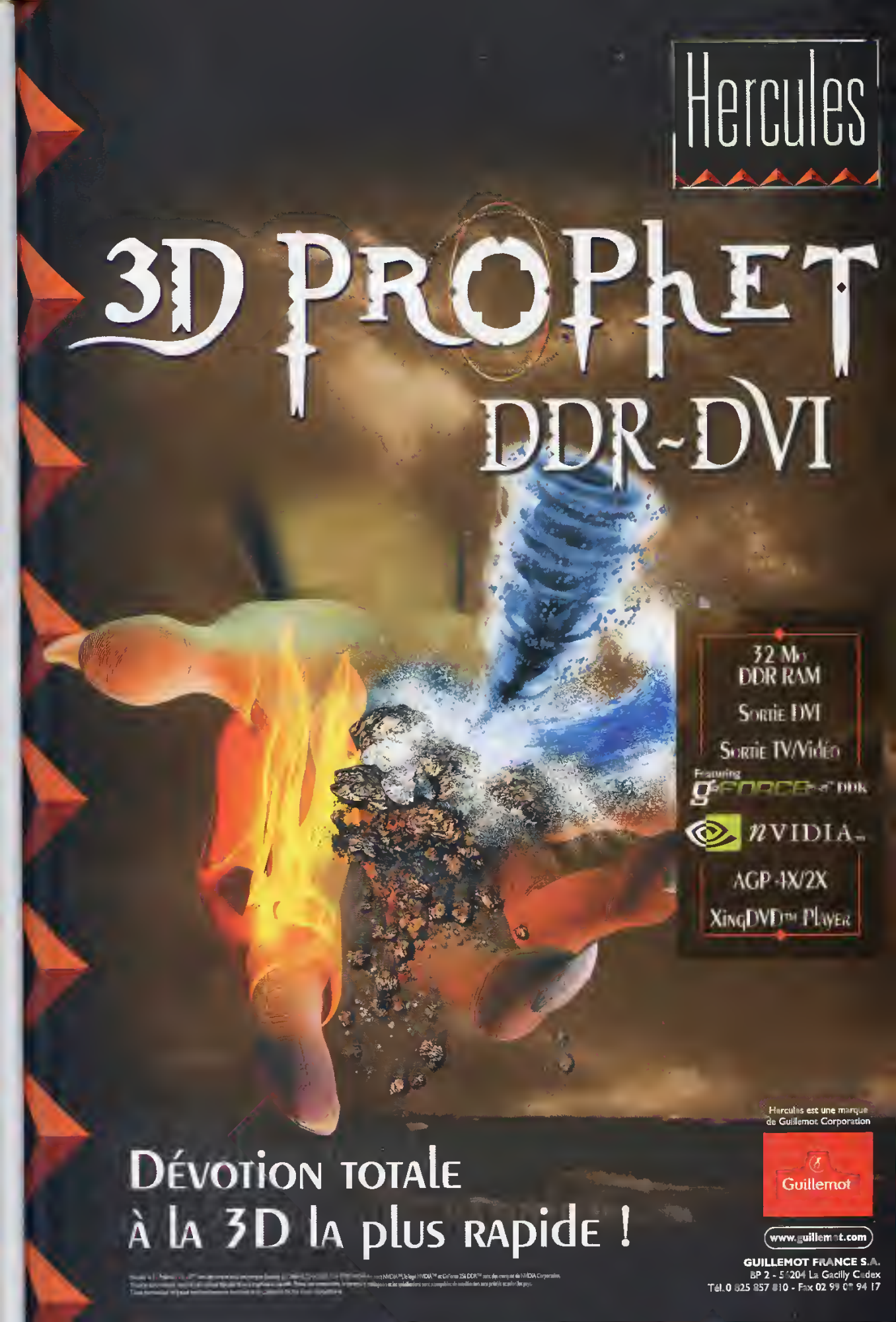
Félicitations à Éric Galy (Toulouse) qui n'a pas choisi la facilité pour légender la capture graveleuse du mois dernier. Pour le mois prochain, c'est un peu plus dur, mais en pensant à l'abonnement d'un an à *Gen4 PC*, vous trouverez bien une légende sympa à nous envoyer :

■ par *e-mail* : teignard@planete.net
■ par courrier au : 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil CEDEX.

Bonne chance ! ■

LE MOIS PROCHAIN

■ SWAT 3


Hercules
3D PROPHET
DDR-DVI
32 Mo
DDR RAM
Sortie DVI
Sortie TV/Vidéo
Featuring
GeForce 256 DDR
NVIDIA
AGP 4X/2X
XingDVD Player
Dévotion totale
à la 3D la plus rapide !
Hercules est une marque
de Guillemot Corporation
Guillemot
www.guillemot.com
GUILLEMOT FRANCE S.A.
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél.0 825 857 810 - Fax 02 99 08 94 17

T'AS PAS IDÉE CO
ILS SONT

KEVIN
mange des chips

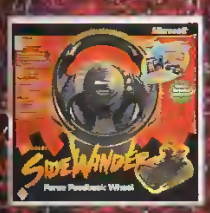
JEAN PIERRE
lave sa voiture le samedi

Microsoft SIDEWINDER® Compatible

OMMENT
TROP PUISSANTS.

MARC
oisif

STANISLAS
1er de la classe



Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.microsoft.com/france/sidewinde

MONOPOLY

Je suis le roi du monde !

À trop s'inspirer de Bill Gates, France Télécom risque d'encourir les mêmes sanctions.

L'un des meilleurs feuilletons juridiques américains du moment n'est autre que l'affaire Microsoft. Accusé d'abus de position dominante et de pratiques commerciales illégales, Bill Gates semble peiner à se dépêtrer de ces accusations. Il faut dire que les multiples pressions dont se sont plaints Apple (afin de faciliter leur « rapprochement »), AOL (afin de faire apparaître leur icône dans Windows) ou Intel (obligé de rompre ses accords avec Netscape et Sun) ne facilitent pas les choses. De plus, suite au jugement reconnaissant la position monopolistique de Microsoft, ce sont aujourd'hui des milliers de consommateurs qui se portent partie civile, considérant que la société profite de sa situation pour vendre ses logiciels à des prix abusifs. Pendant ce temps-là, en France, Club Internet vient de déposer une plainte auprès du Conseil de la concurrence à l'encontre de France Télécom qu'il accuse également d'abus de monopole. Apparemment, ses agences privilégieraient le service Wanadoo et, plus grave, détourneraient les clients de ses concurrents en utilisant ses fichiers. Le problème vient du fait que France Télécom cumule les activités d'opérateur public en communication et de *provider* privé. Les enjeux sont d'autant plus importants qu'ils concernent aussi la norme ADSL. En la matière, France Télécom avait déjà subi un revers en se voyant contraint d'ouvrir cette technologie à tous les fournisseurs d'accès (dont Club Internet). ■

C'est l'heure du biberon !

Après nous avoir testés avec des animaux, TLC-Edusoft nous confie des enfants.

C'est bien connu, les enfants sont sales, ils vous percent les tympans et vous réveillent à trois heures du matin. Pourtant, on peut s'amuser avec des mioches. S'adressant plutôt aux jeunes joueurs, Babyz permettra de choisir son gamin parmi différents modèles (couleur, sexe, nombre), et chacun de ces bébés bénéficiera d'une « personnalité propre ». Il faudra ensuite l'élever, jouer avec lui, lui faire découvrir la maison (sept pièces). Vous verrez sa première dent, entendrez ses premiers mots... Les innovations par rapport à Dogz et Katz (où vous éleviez respectivement des chiens et des chats) sont assez importantes puisque à l'instar de Creatures, ces petits monstres disposeront d'une intelligence artificielle et surtout, qu'il sera possible de leur parler. Un micro est en effet inclus dans la boîte qui doit orner vos magasins depuis Noël. ■

■ ÇA SE REPRODUIT ? En plus du vôtre, vous pourrez adopter d'autres bébés sur www.babyz.net.

■ MIEUX EN VRAI Aucun doute, le principe de Babyzne plaira pas à tout le monde. En tout cas, lui, ça a l'air de l'amuser.

Image Bank

Professeur Cyborg

Un scientifique anglais défend la tradition du savant fou.

Le professeur Warwick, qui enseigne la cybernétique à l'université de Reading (Grande-Bretagne), a récemment publié un livre, *March of the Machines : Why the New Race of Robots will Rule the World* (« Pourquoi la nouvelle race de robots va gouverner le monde »). Cet étrange personnage ne se contente pas d'avoir des théories, il les applique ! Dans la grande tradition des savants fous, il s'est implanté sous la peau du bras une puce qui lui permet de contrôler son ordinateur à distance ou d'allumer les lumières sur un simple geste ! Coup de pub ? Le bon prof, que sa propre fille décrit comme « un peu fêlé », s'en défend et prétend au contraire vouloir sauver l'humanité de la dictature de l'intelligence artificielle. Prochaine étape pour l'homme-machine : que sa femme et lui se fassent implanter directement sur leur système nerveux un réseau de fibres optiques, leur permettant de s'interfacer avec des ordinateurs et aussi l'un avec l'autre ! De nouveaux développements pour le cyber sexe ? ■

tousles dvd .com

Livraison GRATUITE 48 H

C'est plus de 300 DVD
sans bouger de chez vous.

179F

189F
Zone 1

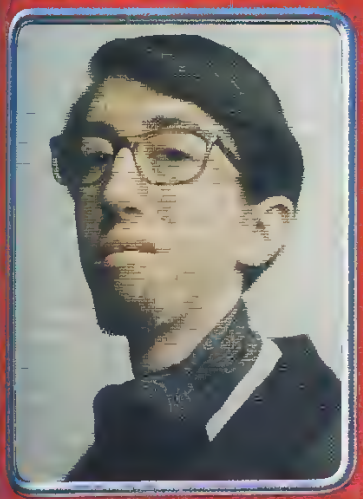
159F
Zone 1

- Des imports et des nouveautés chaque jour
- Télépaiement sécurisé via télécommerce
- Catalogue remis à jour quotidiennement
- Livraison GRATUITE sous 48H

www.touslesdvd.com Sur le web ou par téléphone

N°Indigo 0 803 825 015
Du lundi au vendredi de 9H00 à 18H00

stanislas



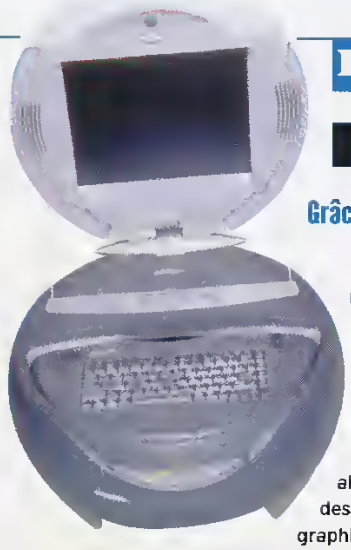
Nettoyeur dans les jeux d'action en 3D.

son secret :
SideWinder
Dual Strike

Ses prochains scores avec :

SideWinder Compatible

Microsoft



LE GADGET DU MOIS

Pouf le PC !

Grâce à Intel, vous pourrez vous asseoir sur votre PC.

■ **JOUEZ À CACHE-CACHE** Invitez des amis et demandez-leur de trouver votre nouveau PC (pouf) !

Lors du dernier forum Intel, une tendance s'est nettement dégagée : l'importance du *design* et de la facilité d'utilisation des PC de demain. C'est Apple, avec le iMac, qui a prouvé qu'une machine bien pensée n'était pas forcément puissante et c'est donc Intel qui a l'intention de s'engouffrer dans la brèche, avec sa gamme Easy PC. Celle-ci proposera des ordinateurs pouvant se fondre dans le décor de n'importe quelle pièce de la maison (chambre à coucher, cuisine, toilettes, etc.) de par leurs petites dimensions et leur absence de fils. Pour arriver à respecter le premier critère, les développeurs utilisent des écrans LCD et un type de carte mère intégrant carte graphique, son, réseau et modem. Pour le second, ils ont opté pour un système à ondes radio reliant la base aux périphériques. Parmi les nombreux *designs* prévus, c'est quand même celui du pouf qui est le plus innovant. Fermé, il vous servira de siège et ouvert, de PC. Attention, il vous faudra débourser tout de même plus de 20 000 francs pour une petite configuration (Celeron 400 MHz et 64 Mo de RAM). Mais avouez qu'il a du chien ! ■

■ **BIENVENUE DANS L'ESPACE** Le PC pouf n'est peut-être pas beau fermé mais alors ouvert... Ça en jette non ?

Lara par ailleurs

Fin novembre, notre amie Lara Weller avait rendez-vous avec Nagui.

■ **LA RADIEUSE** Lara Croft s'est fait mainmener par Nagui ayant aux nombreux Days du troisième type.

Événement sur Canal+ vendredi 26 décembre : pour la première fois en France, une émission de prime time était entièrement consacrée à un jeu vidéo. Pas n'importe quel jeu puisqu'il s'agissait de **Tomb Raider : la Révélation finale** et pas n'importe quelle émission puisque c'était *Nulle part ailleurs*. Pour l'occasion, **Eidos** et **Core Design** avaient (une grande première !) autorisé Lara Weller à s'exprimer en tant que Lara Croft. La pauvre avait bien sûr été dûment « briefée » et servit un peu de langue de bois, mais Nagui était visiblement un fan convaincu, même s'il aurait mieux fait de s'adresser à la vraie Lara (Weller) plutôt qu'à la virtuelle (Croft). Une question demeure : pourquoi Nagui nous a-t-il montré la boîte du jeu une dizaine de fois et pourquoi s'est-il vu offrir un magnifique blouson Tomb Raider alors que notre journaliste qui a interviewé Lara pour le test de ce mois-ci n'a eu droit qu'à deux rapides bisous d'adieu ? ■

Point de vue

Sébastien Tasserie
Chef de rubrique

Savez-vous à quoi ressemblent les boîtes de jeu américaines ? D'un format assez conséquent, elles possèdent une partie recto, pouvant s'ouvrir comme un livre, dans laquelle se trouve un descriptif du soft et quelques captures d'écran. C'est en recevant, à peu de temps d'intervalle, une version américaine et une version française d'un même titre que je me suis aperçu que les éditeurs français ne faisaient même pas l'effort de mettre en valeur leur produit. Vous avez tous connu ça. En extérieur, une boîte de taille moyenne sur laquelle figure un visuel vraiment pas folichon. À l'intérieur, c'est carrément l'horreur, un immonde morceau de carton marron dans lequel se trouve le strict minimum : un CD de jeu, un manuel (bien souvent épuré et mal traduit), un sondage (auquel personne ne répond jamais) et, si c'est Noël, un catalogue de jeux (mais seulement si c'est Noël !). Et si les éditeurs faisaient de leurs jeux vidéo de véritables produits finis qui apportent plus qu'un simple CD ROM ? S'ils en faisaient un véritable produit de consommation qu'on prendrait plaisir à acheter. Bon allez, j'arrête de rêver sinon je vais me mettre à espérer, qu'un jour, les jeux sortiront sans bug. Ce que je peux être naïf parfois ! ■

À l'intérieur de la boîte : un immonde morceau de carton contenant le strict minimum.

COMPARATIF : 6 amplis Dolby Digital/DTS à 4990 F

GUIDE D'ACHAT
Lecteurs DVD de l'an 2000

HOME CINE DVD VIDEO
N°20 - Janvier 2000
Le plaisir du Home Cinema

28F seulement !

Thomson Scénium16/9
La qualité et l'élégance en plus !

Elipson Pack Horus
Neutre et équilibré

Philips DVD 960
Image et son au top niveau

La fille sur le pont
Perdus dans l'espace
Au delà de nos rêves
Un plan simple

de 2500 DVD
ans dézoner son lecteur !

Tous les mois en kiosque

LE MAGAZINE DU HOME CINEMA ET DU DVD

HOME CINE DVD VIDEO

POUR TOUS LES PASSIONNÉS DE SON ET D'IMAGE
QUI SOUHAITENT RECRÉER L'AMBIANCE DES GRANDS SPECTACLES À LA MAISON...

Le plaisir du home cinéma

kevin

vitesse moyenne:
275 km/h.

son secret :
SideWinder
Force
Feedback Wheel

Ses prochains scores avec :

Microsoft SideWinder Compatible

MIDTOWN MADNESS

24 HEURES DU MAN

Rally Championship 2000

Microsoft

Hit Gen4 PC

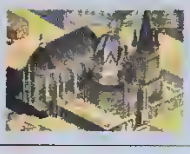
SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de novembre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 — Age of Kings

• Microsoft • gestion/stratégie

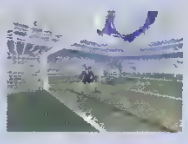
C'est au Moyen Âge que vous emmene ce second épisode. Au programme, gestion des ressources naturelles, construction de véritables forteresses et organisation d'armées titanesques. Comme, en plus, le graphisme est a tomber, le succes est merite.



2 — FIFA 2000

E.A. Sports • simulation de foot

Nous lui donnions six étoiles le mois dernier et, apparemment, nous ne sommes pas les seuls à l'apprécier. Avec sa fantastique base de données, ses competitions en pagaille, sa realisation de toute beaute, etc., difficile de résister.



3 — The Nomad Soul

▲ 7

Eidos • aventure/action

Enfin une place méritée pour ce fabuleux jeu d'aventure français (oui !), saupoudré de phases de combat et de tir. Un voyage fantastique dans la metropole tentaculaire d'Anekhba.

4 — Pharaon

— N

Sierra • gestion

Des mêmes auteurs que la série Cæsar, Pharaon parvient à relancer l'intérêt des joueurs en injectant d'interessantes nouveautés, telles que les crues du Nil, la religion et les pyramides.

5 — Blood 2

▼ 3

GT Interactive • *quake-like*

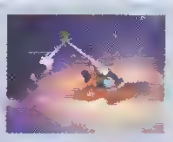
Cette version de Blood 2 qui contient, en plus de la version originale, son *add-on* vient de passer en gamme « petit prix ». Apparemment, ce n'est pas passé inaperçu.

6 — Homeworld

— N

Sierra • stratégie

Un jeu de strategie spatiale d'une rare beauté. Entièrement en 3D (y compris au niveau des deplacements) tout en restant simple d'accès, il renouvelle completement le genre.

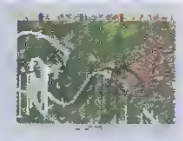


7 — RollerCoaster Tycoon

— N

Ubi Soft • gestion (*add-on*)

Ce jeu de gestion vous mettant à la tête d'un parc d'attractions, RollerCoaster vous permet de construire vos propres montagnes russes. Un avant-goût de Theme Park World.



8 — Nocturne

— N

Take 2 Interactive • action

Un détective spécialisé dans l'occulte s'en va en guerre contre les morts vivants avec ses deux Colt .44, cela donne un jeu superbe à l'ambiance sombre proche de Resident Evil.

9 — Roland Garros 98

— N

Blue Byte • simulation de tennis

Après la performance de l'équipe de France lors de la coupe Davis, ça n'est pas si étonnant de retrouver une simulation de tennis a cette place, d'autant qu'elle est bonne et pas chère.

10 — NBA 2000

— N

E.A. Sports • simulation de basket

Pas autant d'apports que son homologue footeux mais sans conteste le meilleur jeu de basket du PC, avec des matchs de rue et, pour la première fois, la présence de Michael Jordan.

11 — Magic Carpet Plus

▲ 18

Electronic Arts • stratégie

Cette edition speciale du hit de Bullfrog se vend toujours malgre ses trois ans d'ancienneté.

12 — GP 500

— N

Microprose • simulation de moto

Une référence dans le domaine des simulations de moto qui seduira les pros et les amateurs.

13 — Revenant

— N

Eidos • jeu de rôle

Dans la veine de Diablo, un joli jeu de rôle orienté action, parfait pour débuter.

14 — Starfleet Command

▼ 13

Interplay • action

Un jeu inspiré de la serie televisee *Star Trek* pour revivre les combats de l'Enterprise.

15 — Atlantis 2

— N

Cryo • aventure

Comme toujours, Cryo nous sert un jeu d'aventure nanti de graphismes subilmes.

16 — Rayman 2

— N

Ubi Soft • plates-formes

Petit départ pour le meilleur jeu de plates-formes sur PC, mais cela devrait s'arranger.

17 — Rally Championship 2000

— N

Europress • simulation de Rallye

Rally Championship 2000 vient detrôner Colin McRae pour devenir la référence.

18 — Age of Empires

— N

Microsoft • gestion/stratégie

En attendant que le prix de Age of Kings baisse un peu, son predecesseur saura vous satisfaire.

19 — Civilization 2 : Test of Time

— N

Microprose • gestion

De nouvelles époques (*heroic-fantasy* et science fiction) pour prolonger le plaisir.

20 — Heart of Darkness (best of)

— N

Amazing Studio • plates-formes

Une aventure fantastique et passionnante dans le pays imaginaire d'Andy. Excellent !

LÉGENDE

Position du mois dernier — Position actuelle

9 ▲ 0

Mouvement

▲ En hausse
— Stable
▼ En baisse
N Nouvelle entree

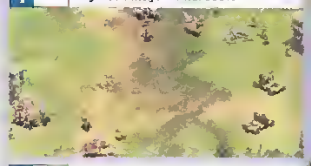
SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES.

SCOREGAMES

HIT Rédaction — Stratégie

1 — **Age of Kings** • Microsoft

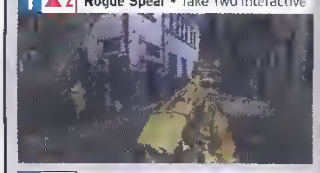


2 — N **Theme Park World** • E. A.
3 — 3 **Dungeon Keeper 2** • E. A.
4 ▲ 5 **Homeworld** • Sierra
5 — N **Pharaon** Sierra

Ça ne bouge pas beaucoup ce mois ci. Après Theme Park World, aucun gros titre ne vient révolutionner le genre alors nous nous sommes contentés de reclasser les jeux en conformite aux votes de la rédaction.

HIT Rédaction — Action

1 ▲ 2 **Rogue Spear** • Take Two Interactive



2 — N **Swat 3** • Sierra
3 — N **Half-Life : Opposing Force** • Sierra
4 ▼ 3 **Rayman 2** • Ubi soft
5 — **Urban Chaos** • Eidos

Trois nouvelles entrées de qualite qui ont seduit tout le monde. Opposing Force donne un second souffle à Half Life en Solo. Swat 3 surprend par son réalisme et Urban Chaos innove par un savant melange de genres.

HIT Rédaction — Rôle/aventure

1 — **The Nomad Soul** • Eidos

2 — N **Ultima Ascension** • Electronic Arts
3 — N **Tomb Raider IV** • Eidos
4 — N **Gabriel Knight III** • Sierra
5 ▼ 2 **System Shock 2** • E. A.

On s'attendait au pire et finalement, la surprise est excellente. Une remarque qui vaut tant pour Tomb Raider qui parvient à renouer avec l'alchimie magique du premier *opus* que pour Ultima, qui clôt en beauté la saga.

free est tellement performant que vous risquez l'excès de vitesse ...

FREE, l'accès gratuit à Internet où pour 0 franc tout est illimité

Et oui, FREE en plus sa gratuité vous permet de naviguer sur Internet à une vitesse quasi inégalée. Et n'oubliez pas, un gain de temps est oussi un gain d'argent : plus l'accès est rapide moins votre facture téléphonique sera élevée (CQFD !). Pour aller encore plus loin dans la performance, FREE vous offre des services et des «plus» produits inégalés : Des adresses E-Mail illimitées, 50 Mo pour l'hébergement de votre site Web personnel, des outils pour le gérer et le dynamiser : base de données MySQL - Scripts PHP3, ...), lo possibilité d'avoir une facture téléphonique détaillée, la restriction d'accès de certaines pages, une hot-line accessible par téléphone ou sur Internet 6 j/7, une couverture nationale; une tarification téléphonique locale, et bien sûr l'engagement qu'aucun excès de publicité ne viendro gâcher votre plaisir !

Le kit FREE est présent dans votre magazine. Pour y accéder, taper le code : F001GE41199

Vous pouvez également l'obtenir : Par Internet sur www.free.fr, par Minitel sur 3614 FREE (0,37F/mn), par fax. au 01 53 36 39 48 ou par courrier à FREE - 24, rue Emile Ménier 75116 Paris en nous indiquant votre nom, prénom, adresse ainsi que les six premiers chiffres de votre N° de téléphone. Votre kit FREE vous parviendra dans les plus brefs délais.

free

La Liberté n'a pas de Prix

PRIX APPEL LOCAL

NºAzur 0 810 402 402

Comme un ouragan !

Grand Prix 3 | Retrouvez l'ivresse des grandes accélérations des voitures de F1

Pour info

- EDITEUR Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR Microprose
- GENRE simulation de F1
- SORTIE mars

L'une des séries de course de Formule 1 les plus prestigieuses va enfin revenir sur nos PC. Sur un concept inchangé (les grands prix de F1 et leurs beaux bolides), les développeurs ont décidé de nous surprendre une nouvelle fois. Au menu, plus de beauté, plus de finesse, plus de vitesse... Et comme toujours dans la saga des Grand Prix de Geoff Crammond (le célèbre développeur), le respect de toutes les licences officielles. Au moins, on saura qu'il ne faut pas prendre Jean Alési comme pilote !

La Formule 1 à travers les âges

La première vraie course sur circuit, la Gordon-Bennet, se tint en France de 1900 à 1905, remplacée ensuite par l'Association des Coureurs Français du Mans. Au fur et à mesure des progrès techniques, c'est la Formule 1 qui a de plus en plus occupé le haut de l'affiche, formant une sorte d'aristocratie de la course automobile.

PANHARD 1905
■ En dépit de son aspect désuet, la Panhard 1905 a réalisé l'exploit de briser le mur des 100 km/h (elle fut chronométrée à 106 km/h précisément), ce qui apparut à l'époque comme indépassable. Comme les gens peuvent être naïfs parfois !

ALFA ROMEO TIPO 158
■ Carrosserie en aluminium, moteur huit cylindres en ligne, 1 479 cm³, 350 ch à 8 500 tr/mn, vitesse maximale 290 km pour 700 kg, l'Alfa Romeo Tipo 158 fait partie de la deuxième génération de voitures de course

MCLAREN MP4/2B
■ Structure monocoque en matériaux composites, moteur TAG 6 cylindres en V, 1 498 cm³, suralimentation par deux turbocompresseurs, plus de 1 000 ch, la McLaren représente le top actuel des voitures de F1

C'est vrai qu'en matière de simulation de F1, il peut paraître difficile de se renouveler. Au fil des saisons, seuls les noms et éventuellement les constructeurs changent, mais l'essence de la chose est toujours la même : des bolides rugissants qui multiplient les tours de piste avec la rage de finir premier. Même topo quand on pénètre dans un jeu du même genre, si ce n'est que, comme dans la vraie F1, les « constructeurs » sont mus par une obsession majeure : améliorer sans cesse leur moteur, graphique en l'occurrence, pour nous offrir toujours plus de sensations fortes. Force est alors de constater que Grand Prix 3 a une nouvelle fois pris une option certaine sur le titre !

Ceux qui ignorent tout des réglages pourront s'éclater en mode Arcade, pendant que les fous de mécanique passeront des heures à bichonner leur bolide !

■ **VRAIE VIE** Les décors sont si réels que l'on croirait presque voir les poissons du musée océanographique de Monaco !

Fous du volant

Testé dans des conditions pas idéales pour un jeu « nouvelle génération » (un PIII-500 mais avec une carte vidéo médiocre), Grand Prix 3 a déjà de quoi impressionner le plus réfractaire à la course automobile ! Certes, le fait d'avoir eu entre les mains un équipement haut de gamme (volant, pédales et changement de vitesses) pour cette *preview*, y est peut-être pour quelque chose, mais le jeu lui-même n'est pas étranger aux sensations plus vraies que nature procurées ! Tout d'abord, le tableau de bord en 3D offre une interactivité totale, à la fois superbement agréable et parfaitement réaliste. Ensuite, les décors, qui sont souvent le point faible de ce type de *soft*, sont d'une beauté et d'une précision quasi photographique. Monaco (le seul circuit testable en l'état) n'est pas une vague

■ **À FOND, À FOND !** Les lignes droites sont rares à Monaco, alors quand j'en trouve une, j'en profite ! Euh... juste après le virage.

■ **FOLIE FURIEUSE** Les courses sont déjà endiablées en Solo, alors à 16 sur le Net, on risque de couler une bielle !

Q&R

NICK COURT
Producteur

Qu'est-ce qui va différencier Grand Prix 3 de ses prédécesseurs ?
Avant tout les graphismes ! Grand Prix 3 sera plus beau qu'aucun autre simulateur de F1. De plus, l'essentiel de notre travail est de le rendre le plus fluide possible, même sur des configurations modestes.

Avez-vous négocié des licences larges ?
Plus que ça ! Personne ne manque à l'appel. Nous avons toutes les voitures, tous les circuits et pour Grand Prix World (Ndlr un produit de gestion d'écurie de F1), nous aurons tous les coureurs. Personne n'a été oublié !

Si on devait retenir une seule chose au sujet de Grand Prix 3 ?
La sensation de vitesse ! Elle est déjà exceptionnelle, et quand l'accélération 3D sera implémentée, elle sera encore meilleure. Et pas besoin de volant ou de retour de force pour la ressentir, même au clavier vous vous croirez à 250 km/h !

CHOISISSEZ VOS COULEURS Avec quelle écurie vous élancerez-vous vers la victoire ? Tous les grands de la F1 sont sous licence.

chose floue dans le lointain mais un beau rocher ensoleillé sur lequel on distinguerait presque des princesses en goguette. Même chose pour le circuit, qui est d'une netteté incroyable alors que dans la version présentée, l'accélération 3D, qui est pourtant souvent le seul moyen d'échapper aux pixels, n'était même pas encore implémentée ! Pourtant, des décors superbes et aucun accroc dans les mouvements donnent vraiment l'impression de foncer sur un circuit (à part, j'imagine, les vibrations de l'habitacle, que même le volant à retour de force n'arrive pas à reproduire) ! Surtout, la voiture est parfaitement contrôlable – dans la mesure où l'on roule à 250 km/h avec des pneus lisses bien sûr ! Les dérapages sont facilement rattrapables et il n'y a pas de taches d'huile traîtresses.

TOTAL CONTRÔLE Certains virages sont particulièrement traîtres mais cette F1 obéit au doigt et à l'œil.

Arcade sourcilleuse

En dehors des graphismes, l'autre bonne nouvelle, c'est que si le mode Simulation ne fait aucune concession à la facilité, le jeu est enfin doté d'un véritable mode Arcade dans lequel le programme prendra le relais pour à peu près tous les réglages : freins, vitesses, etc. Les plus maladroits pourront même faire corriger leurs erreurs de conduite par le *soft*, un mode indestructible étant même prévu pour les cas désespérés. Ceux qui ignorent tout du réglage des freins, de la suspension, des pneus et autres huiles de moteur pourront donc profiter d'une course endiablée sans autre souci que de ne pas finir dans le décor ou se faire dépasser par les autres concurrents !

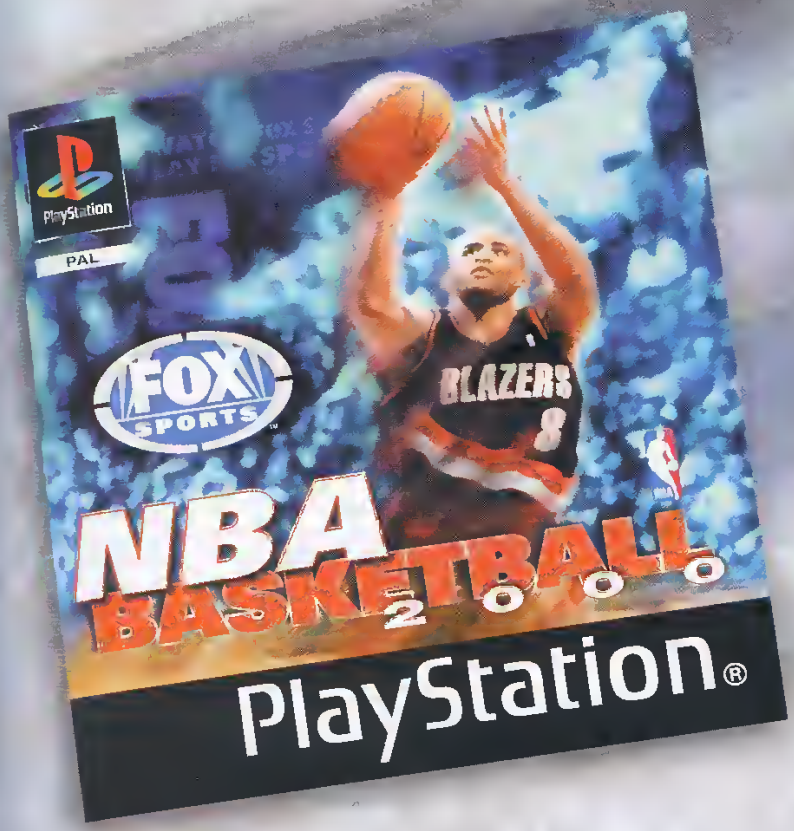
GROSSE ATTAQUE Vu l'état des pneus, ce brave pilote ne ménage pas sa monture !

FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU BASKET

Des angles de caméra qui vous plongent au coeur de l'action.

Des [illegible] aux animations uniques.

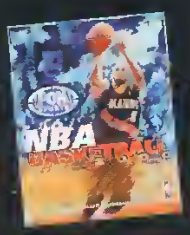
Un gameplay explosif, rapide et fun.



DES JEUX DE SPORTS POUR LES FANS DE SPORTS.

www.foxsportsgames.com

www.nba.com



Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM

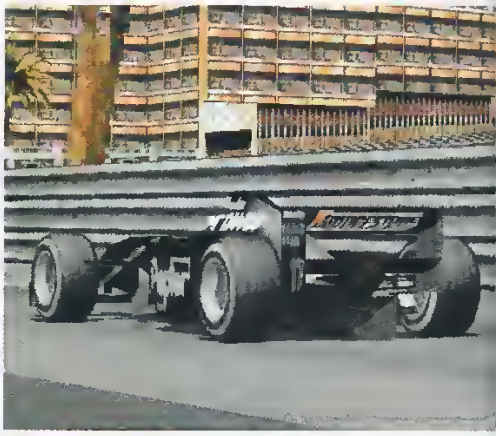
FOX SPORTS INTERACTIVE

"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.

Ça arrive même aux meilleurs !

ACCIDENTS SPECTACULAIRES L'explication aux incroyables scores d'audimat de la F1 ?

Les accidents de F1 ont toujours marqué l'imaginaire collectif. Parfois rassurants (combien de fois avons-nous vu à la télé des pilotes sortir indemnes de *crashs* spectaculaires ?), parfois élément de suspense pour la saison (comme la jambe cassée de Michael Schumacher), ils frappent souvent le public de stupeur. Il faut dire qu'assister à la rencontre de deux voitures lancées à 300 km/h ou voir un bolide s'envoler dans les airs, ça ne laisse jamais indifférent !



■ **TUNING À BASE DE F1** Les développeurs ont prévu de permettre aux joueurs créatifs de modifier l'apparence de leurs bolides.

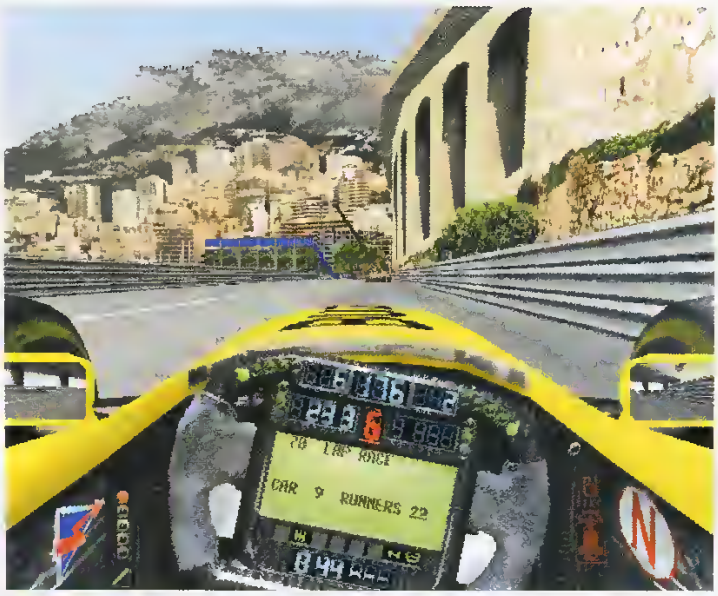
On trouve en fait trois modes de jeu : Course rapide, Course indépendante, où l'on concourt sur un des circuits du championnat mais sans que cela compte dans le classement, et enfin Championnat, où vous vous lancez vraiment à l'assaut des circuits. Les fanas de la mécanique pourront quant à eux se salir virtuellement les mains et bidouiller pendant des heures leur monstre rugissant. Tout sera réglable, de la direction à la hauteur du siège, en passant par les ailerons, les amortisseurs et les freins. Et ce avec d'autant plus de plaisir que toutes les grandes marques devraient cette fois être sous licence, avec leurs pilotes. Et bien sûr, en plus de la Principauté, ce sont tous les grands prix du monde que nous pourrons courir, d'Adélaïde à Hockenheim en passant par Silverstone, une grande séance de « globe-trotting » nous attend ! Nous n'avons pas pu juger de l'habileté des pilotes gérés par l'intelligence artificielle mais il n'y a aucune raison qu'elle ne soit pas à l'avenant !

Pas un pixel en vue alors que l'accélération 3D n'avait pas encore été implémentée !

Analyse à la loupe

En guise de cerise sur le gâteau, les auteurs nous offrent une foule de façons de nous repasser la course (une pléthore d'angles différents, avec une qualité d'image au moins égale à celle d'une retransmission télévisée, est disponible). Le programme analysera même vos performances en tenant compte de tous les critères possibles et inimaginables, tels que la vitesse, le contrôle ou le nombre de tours/minute. Enfin, les cyber pilotes n'ont pas été oubliés puisque 16 coureurs en chambre pourront s'affronter en réseau local ou sur Internet, sans que l'éditeur ait encore décidé de la création ou non d'un site dédié. Bon, ce n'est pas tout ça, mais mars c'est bientôt ! Où est-ce que j'ai encore fourré mon permis, moi ? ■

-Rémy Goavec



■ **TOURISME** Sur son rocher, Monaco ressemble enfin à une ville. Et en plus, la qualité de conduite est exceptionnelle !

50 ans de Formule 1

RUGIR DE PLAISIR Le journal l'*Équipe* retrace une épopée héroïque.

Les fêtes ne sont pas tout à fait terminées, il est peut être encore temps d'offrir de beau livres. Difficile de faire mieux dans le genre que ce superbe coffret de deux bouquins (le tout pèse plus de trois kilos !) édité par le journal l'*Équipe*, retraçant les heures de gloire comme les grands drames de la F1. Avec plus de 1 000 photos et illustrations, d'une exaustivité a faire peur, il ravira les fanatiques du genre comme les simples amateurs, éclairés ou non. Et tant pis si le père Noël se plaint d'avoir mal au dos !

FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU HOCKEY

Le véritable graphisme de Fox Sports Net avec Fox Trak™.

Des angles de caméra qui vous plongent au cœur de l'action.

Un gameplay captivant, rapide et fun.

DES JEUX DE SPORTS AVEC LA FOX ATTITUDE™.

www.foxsports.com

Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM

FOX SPORTS INTERACTIVE™

© 1998 Fox Sports Interactive, Inc. Tous droits réservés. "FOX", "FOX Sports", "FOX Sports Net," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "FoxTrak," "FoxTrax" et leurs logos sont des marques appartenant à Twentieth Century Fox Film Corporation. Produit sous licence officielle de la NHL. Officiellement licencié par la Ligue Nationale de Hockey. Les noms des équipes, marques déposées et logos des équipes de la LNH sont utilisés sous licence par FOX Interactive, Inc. "NHL CHAMPIONSHIP 2000" est une marque de la National Hockey League. Tous les logos et marques NHL et autres marques d'équipes de la LNH sont des marques déposées de la LNH et des équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans l'autorisation écrite préalable de la LNH. © LNH. Tous droits réservés. Ce produit est sous licence officielle de la National Hockey League. Windows ® 95 Logo Certified sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Distribué par Activision

"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.

Retour en fanfare

Baldur's Gate II : Shadows of Amn | Le nouveau tour de sorcellerie de BioWare.

Pour info

- EDITEUR Interplay
- DEVELOPPEUR BioWare
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE automne 2000

Alors que l'industrie des jeux vidéo pensait le genre éculé, Baldur's Gate surgit de nulle part et ravive la passion des joueurs du monde entier pour les jeux de rôle. Comment perpétuer la magie d'un tel hit ? Les développeurs de BioWare semblent manifestement avoir la réponse...

Entrez, compagnons. Asseyez-vous et goûtez-moi ce breuvage. Mon nom est Aahz brodin et j'ai une histoire à vous conter. C'est un récit empli de magie et de mystère, de dieux et de simples mortels, c'est le récit de Baldur's Gate II. Il y a un an, le monde était plongé dans le chaos. Le fer manquait cruellement, la guerre contre le territoire d'Amn affaiblissait le pays et de mystérieuses disparitions se produisaient. Un jeune homme découvrait lentement son mystérieux passé - mortelle progéniture de Bhaal, le dieu de la destruction, il avait un frère jumeau avide de pouvoir. Les bardes chanteront longtemps cette bataille héroïque. Le vil conspirateur fut vaincu mais son rire sardonique hante encore nos esprits. Que cela cachait-il ? Eh bien, compagnon, seul l'avenir nous le dira car Baldur's Gate II : Shadows of Amn est prévu pour l'automne 2000. Dans cette suite, le héros semble voué à un futur incertain. Les moins scrupuleux tenteront de l'utiliser à des fins maléfiques alors que les autres le craindront. Selon les magiciens de BioWare (le studio de développement du jeu), notre héros devra

■ **PIÈGE À HÉROS** Vos six aventuriers sont coincés dans cette pièce, les laissant à la merci de vos ennemis. Quel stratège !

■ **ANNEAU DE FEU** Le sort qui entoure vos personnages de feu est l'un des plus puissants du jeu. Impressionnant, non ?

TOUT ROUGE ET TOUT MUSCLÉ Certaines créatures dans Baldur's Gate II pourraient se reconvertir sans problème en videur de boîte de nuit.

faire face à un ennemi qui cherchera à le manipuler, le but du vilain ne s'arrêtant pas à la simple quête du pouvoir absolu. Le scénario est bien gardé par les seigneurs de BioWare mais, dans leur grande bonté, ils ont, malgré tout, livré quelques informations, non sans flatteries et après quelques bouteilles d'hydromel.

Selon Maître Zeschuk, le niveau de l'intelligence artificielle et le choix de scripts personnalisés vont dépasser de loin ce qui s'est fait dans le jeu original.

Bienvenue, voyageurs

Le jeu se déroule au sud des terres explorées dans Baldur's Gate. Les Terres du Sud de l'Amn sont très étranges. Vous traverserez les forêts des elfes, explorerez des cités sous-marines et découvrirez la civilisation oubliée des elfes noirs. Que ce soit ou non votre première aventure dans le monde de Baldur's Gate, vous ne tarderez pas à prendre vos repères. Il sera possible d'importer vos personnages des aventures passées ou d'en créer de toutes pièces. Vous pourrez jouer en tant qu'humain, elfe, nain, gnome, demi-elf,

HOMMES-POISSONS Attention ! Si vous faites avancer votre équipe sans prendre garde, vous risquez de subir de très lourdes pertes.

Seigneur de guerre

Devenir le parfait seigneur de guerre est une chose dont vous avez toujours rêvé. *Gen4 PC* vous a entendu et va vous permettre de concrétiser ce rêve en insistant sur cinq points : l'armement, les minions, la tenue, les sorts et, finalement, la devise. Explications...

1. Les vertus de l'épée

Franchement, sans son epee, un barbare a l'air tout nu. Faites-vous des amis parmi les vingt nouvelles sous-classes de personnages et organisez des soirées d'enfer grâce à cet instrument long et effilé. Non, croyez-nous, il n'y a rien de tel qu'une grosse épée pour arriver à ses fins.

2. Un partenaire très câlin

Le Maître des animaux avait deux furets tres intimidants, Minsc un mignon petit hamster, et vous aurez le choix entre 15 personnages non-joueurs tous plus affectueux les uns que les autres pour se joindre à vous dans Baldur's Gate II.

3. Halte au naturisme !

Non seulement vous aurez des centaines d'objets magiques à récolter dans le monde de Baldur's Gate II, mais en plus, des dizaines de tuniques plus ou moins ensorcelées seront à votre disposition. Bon, si vous voulez quand même vous habiller comme Conan le barbare vous pouvez.

4. Coquin de sort

Vous avez toujours voulu ressembler à Samantha dans *Ma Sorciere bien-aimée* ? Plus la peine de vous faire une choucroute années 50, dans Baldur's Gate II, vous trouverez 130 nouveaux sortilèges, portant le total à 300.

5. Philosophie politique

D'apres Conan, la vie se resume à trois choses : « *Ecraser ses ennemis, les voir agoniser sur le champ de bataille et entendre les lamentations de leurs femmes* » Si vous faites vôtre cette saine philosophie, vous devriez vous sentir chez vous dans Baldur's Gate II : Shadows of Amn

■ **PALAIS LUXURIANT** Avouez que ce château est le parfait exemple des progrès graphiques qui ont été faits depuis Baldur's Gate.

Zeschuk explique que Baldur's Gate II constituera l'ultime jeu de rôle en Solo, avec quelques éléments Multijoueur.

petites gens, elfes noires ou demi-orc. Nous avons aussi appris que vingt nouvelles compétences et classes ont été ajoutées. Par exemple, vous pourrez créer un barbare, un assassin, un guerrier japonais ou un moine. Pour les aventuriers de haut niveau, il y aura la possibilité de choisir la compétence « maniement de deux armes » ou « efficacité accrue avec une arme ». Que vous souhaitiez devenir un chevalier servant ou un aspirant magicien, vous n'aurez que l'embarras du choix. Quinze personnages non-joueurs seront disponibles pour renforcer votre équipe. Selon Maître Zeschuk (le premier patron de BioWare), le niveau de l'intelligence artificielle et le choix de *scripts* personnalisés vont dépasser de loin ce qui s'est fait dans le jeu original. Cela veut dire que les personnages non-joueurs disposeront de dialogues et d'options de contrôle plus complexes. Ils seront même capables de créer des relations uniques avec vous et entre eux. Le seigneur Muzyka (le second boss de BioWare) nous a confié qu'il voulait faire ce jeu à l'image d'un bon film ou roman – il souhaite que l'on porte plus d'attention aux autres personnages. Avec le temps, vous porterez le deuil d'un compagnon d'armes perdu et célébrerez de nouvelles rencontres. Il faudra également vous défaire des centaines de nouvelles créatures qui peupleront le jeu.

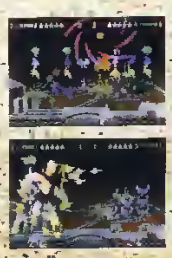
■ **BROCHETTES PARTY** Lorsque vous affrontez des ennemis beaucoup plus faibles que vous, ne soyez pas trop méchant !

Abracadabra

Pour se défendre, votre fine équipe comptera plus de 130 nouveaux sorts tirés des jeux de rôle classiques pour amener le total à presque 300. Les habitués des règles *Advanced Dungeons & Dragons* seront contents d'apprendre que les sorts de niveau 9 sont désormais accessibles. Muzyka nous a également assuré qu'un panel d'armes inédites et d'objets magiques, tel le légendaire Holy Avenger ou le Staff of the Magi, seront dissimulés quelque part dans le royaume. Cela a pris des années pour programmer la trame de l'histoire originale, pourquoi ce deuxième *opus* arrive-t-il si vite ? Pour commencer, il faut savoir que le moteur de jeu de Baldur's Gate est repris et sera amélioré en ce qui concerne l'environnement 2D. Mais le moteur sera également optimisé pour le support OpenGL 3D en résolution 800 x 600. L'apport de la 3D sera très sensible au niveau des effets des sorts, de la

Les anciens les ont combattus, à votre tour.

20 ans après leur première invasion en arcade, les envahisseurs de l'espace sont de retour ! Nombreux ont été les héros à se distinguer à cette époque historique. Écrivez la suite de cette glorieuse épopée en reprenant le combat contre des créatures 3D toujours plus laides. Space Invaders go home !



SPACE INVADERS

ACTIVISION

ACTIVISION 25, rue Dugay [illegible] www.activision.com

GAME BOY COLOR PlayStation PC CD-ROM

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 2,23F/mn.

MAÎTRES EN LEUR DONJON Après leurs études de médecine, les docteurs Greg Zeschuk (à gauche) et Ray Mazyka (euh... à droite) sont devenus les maîtres du jeu de rôle sur PC.

Les magiciens de l'Amn

Ray Muzyka et Greg Zeschuk, les deux patrons de BioWare, sont des joueurs de longue date. Nous sommes allés dans les locaux de BioWare pour en apprendre un peu plus à leur sujet et recueillir leurs impressions sur « l'effet Baldur's Gate » et les jeux de rôle en général.

Quand vous êtes-vous rencontrés pour la première fois ?
Greg Zeschuk : C'était juste avant l'école de médecine. Nous sommes amis depuis douze ans et nous avons toujours partagé les mêmes centres d'intérêt. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous avons créé BioWare ensemble. Nous avons d'abord développé des logiciels éducatifs puis, appuyés par des programmeurs de talent, nous avons réalisé notre premier jeu, Shattered Steel.

Est-ce juste un passe-temps ou jouez-vous aux jeux vidéo depuis toujours ?
Ray Muzyka : Toutes les personnes de BioWare sont des passionnés de jeux vidéo. C'est l'un des points clefs de notre équipe. En fait, les gens qui travaillent sur Baldur's Gate II n'ont jamais programmé de jeu auparavant, mais ils ont passé leur vie devant leur écran : ils effectuent un travail impressionnant.

Étant accros de jeux vidéo, de quels titres vous êtes-vous inspirés pour créer le vôtre ?
Ray Muzyka : La série des Ultima, System Shock, Wasteland, les jeux de Blizzard, les Wizardry... Il existe tellement de bons jeux au monde gigantesque et au scénario léché !

Vous en avez fait une synthèse basée sur les règles *Advanced Dungeons & Dragons*, avez-vous joué au jeu original dans votre jeunesse ?
Ray Muzyka : Nous avons joué à *Dungeons & Dragons* au lycée comme n'importe quel adolescent. Les jeux de rôle ont une riche tradition que nous souhaitons perpétuer dans nos jeux. Mes dés à huit faces décorent désormais le fond de mon aquarium !

Vous avez développé un bon suivi Baldur's Gate avec les sites de fans et les guildes. Vous sentez-vous capable d'assurer le même suivi avec sa suite ?
Greg Zeschuk : Les fans nous ont permis de créer le jeu que nous voulions. Ils nous ont aidés au travers de son développement en nous fournissant d'excellentes idées qui ont été intégrées dans les jeux. Nous essayons de garder le contact avec toutes ces personnes. Nous n'en serions pas là s'il n'y avait pas eu ces sites.

Que pensez-vous de jeux tels qu'Everquest, Ultima Online et Asheron's Call ?
Ray Muzyka : Il y a de très bons éléments dans chacun de ces jeux. Mais une chose que nous essayons de faire avec NeverWinter Nights (Ndlr : le prochain jeu de rôle *on-line* de BioWare) est de renforcer les interactions relationnelles entre les joueurs et d'avoir un maître de jeu qui supervise la partie, ceci afin de permettre des sessions de 16 à 64 joueurs ensemble. Nous souhaitons recréer l'ambiance des jeux de rôle originels.

Manifestement, vous avez fini vos études de médecine et votre mère est fière de vous. Qu'est-ce qui vous apporte le plus de satisfaction : créer des jeux ou jouer au docteur ?
Greg Zeschuk : Être capable de créer des jeux apportant beaucoup de plaisir, mais nous sommes toujours docteurs à côté.
Ray Muzyka : Je travaille encore aux urgences de temps en temps.

UNE BELLE EQUIPE **Ces développeurs mériteraient d'être plus connus car ils travaillent sur la suite d'un des plus grands *best-sellers* du jeu vidéo.**

transparence de l'eau et du brouillard de guerre. Par ailleurs, le principal intérêt du jeu reposera sur l'exploration de nouvelles terres et la rencontre de nouveaux personnages. Baldur's Gate II proposera plus de 100 sous-missions à remplir afin de rajouter du piment à l'intrigue principale. Une fois l'un des objectifs majeurs rempli (et si votre personnage a atteint le neuvième niveau), vous pourrez créer des forteresses pour vos héros. Cela inclut une imposante salle d'armes pour vos guerriers, un temple pour vos prêtres, une guilde pour vos voleurs, et même un théâtre pour vos bardes. La dernière chose que les gens de BioWare veulent créer est un jeu avec des personnages pouvant devenir l'égal d'un dieu. Il sera possible de progresser d'environ trois millions de points, ce qui correspond approximativement à un magicien de niveau 17 ou un druide de niveau 24. « *Et si votre personnage est à ce point puissant, c'est que vous aurez passé un temps fou sur votre ordinateur* », dit Zeschuk. Il a promis que plus de 100 heures de notre vie s'évaporeront encore plus vite qu'une goutte d'eau dans le désert. Au regard des quelques heures passées à jouer avec d'autres voyageurs sur Internet, on retrouve la même jouabilité que dans le premier volet. L'hôte de la partie est le joueur principal et jusqu'à cinq autres participant peuvent se joindre à la fête. Zeschuk explique que Baldur's Gate II constituera l'ultime jeu de rôle en Solo, avec quelques éléments Multijoueur. C'est tout ce que j'ai pu tirer de Zeschuk et Muzyka avant que l'hydromel ne les transporte vers des sphères éthérées. L'histoire s'achève ainsi, braves compagnons de voyage et je vous donne rendez-vous à notre prochain arrêt en ces terres d'aventure et de mystère. ■

Le moteur de jeu de Baldur's Gate est repris et sera amélioré en ce qui concerne la 2D.

UN PETIT EFFORT **Ces deux squelettes sont à deux doigts d'expérimenter de nouvelles sensations. Petits, petits, petits...**

Envoyez-vous en l'air

Motocross Madness 2 | Avalez de la poussière au guidon d'un bolide pétaradant !

■ PETITE SIESTE Oui je sais, là, c'est très mal parti pour l'atterrissage. En revanche, pour ce qui est de la beauté du geste, j'espère que vous appréciez !

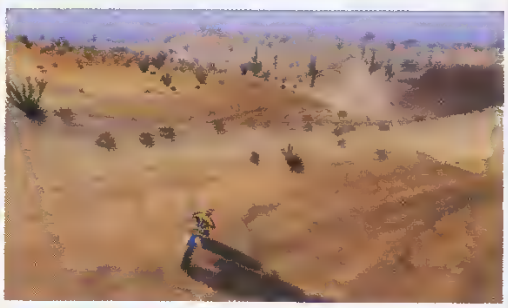
Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Microsoft
- GENRE simulation de moto
- SORTIE juin

Motocross Madness avait ravi les amateurs de simulations sportives par sa jouabilité et les incroyables acrobaties qu'il permettait de réaliser sans même se briser un seul os ! Pour la deuxième version de ce jeu, la devise des développeurs est « toujours plus ! ».

Aucun de ceux qui ont eu la chance d'y jouer n'a pu oublier Motocross Madness ! Loin des trop sages simulations de motos routières, ce jeu exceptionnel nous a permis d'aller salir nos belles combinaisons de cuir sur les circuits et les routes les plus pourraves des États-Unis. Le jamais vu, c'était l'extraordinaire liberté de mouvement qu'il nous offrait. Profitant à fond des cartes 3D qui explosaient à ce moment-là, il nous faisait savourer des cascades insensées en toute impunité. Sans même mentionner les incroyables compétitions qui se déroulèrent en Multijoueur, de la simple course au concours de figures. La seule façon de faire une suite à un tel *soft* était de tirer à nouveau parti des dernières techniques pour nous emmener encore plus loin, encore plus haut, encore plus vite. Le premier jeu était déjà assez beau, mais le second est saisissant. Adoptant une technique proche de celle utilisée par Bungie sur Halo, les développeurs ont voulu rendre l'animation du pilote la plus réaliste possible. Pari gagné. Chaque articulation du personnage est animée. Les poignets se plient lors de l'accélération, les jambes se détachent lorsqu'il tourne, bref, on n'a plus du tout l'impression que sa moto et lui ne font qu'un ! Mais bien sûr, cela ne représente qu'un détail, sorte de cerise sur le gâteau.

L'important c'est le jeu. Testé sur un ordinateur de puissance moyenne, démarrages et accélérations étaient extrêmement impressionnants.
Le vrombissement du moteur est très bien rendu et le petit bolide démarre dans un grand nuage de poussière. Surtout, ce qui surprend agréablement, c'est que les



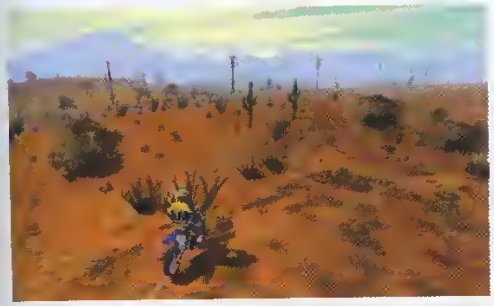
■ FRACTURES MULTIPLES Avec tous ces creux et toutes ces bosses, le désert c'est pas vraiment la route des vacances...

Stéphane Roncada, golden boy

De nombreux champions français de motocross et supercross vont faire carrière aux États-Unis où en général ils acquièrent une bonne notoriété... Et se retrouvent parfois consultants sur un jeu PC !

Rêve américain

En 1996, Stéphane Roncada gagne le Championnat de France de supercross junior et se classe 8e dans les championnats du monde. Il décide alors de partir pour les Etats-Unis, plus gros marché du supercross. En 1997, il y remporte les grands prix de St. Louis et de Pontiac, et se classe dans les dix premiers aux championnats américains de Motocross catégorie 125cc. En 1998, il remporte le Trophée de supercross de Minneapolis et se place sur le podium dans quatre autres courses, ce qui lui permet de se classer 3e en categorie WSX (sorte de championnat du monde de supercross) et 7e en 125cc. Un consultant et co*designer* de choc pour Motocross Madness 2 !



■ COUSSINS DE BELLE-MÈRE Attention, maintenant les cactus sont en 3D et peuvent déchirer votre combinaison. Ah, le progrès !

décors ont été beaucoup plus travaillés que dans la version précédente. Au lieu d'un grand désert vide, le niveau auquel j'ai pu me mesurer se passait dans un grand désert plein de choses. Un aigle (le même que dans Age of Kings, autre jeu Microsoft) passe dans le ciel en criant (son ombre étant projetée sur le sol), un avion fait des cercles au-dessus de nos têtes comme dans *La Mort aux trousses*, des voitures passent sur l'autoroute... Tout est vivant !

Quelqu'un prend un désert ?

Mieux encore, on peut faire une petite course impromptue avec les voitures et le producteur du jeu nous a même suggéré d'essayer de nous accrocher à l'avion quand il passe à basse altitude mais je pense que c'était de l'humour de développeur... Les objets du décor (y compris arbres et cactus) ne sont plus en 2D mais en véritable 3D. Non seulement la sensation de vitesse est ébouriffante mais la liberté de mouvement est encore plus grande que dans le premier Motocross. Dans ces cartes tout simplement immenses (en une heure, nous n'en avons pas trouvé le bout !), on peut aller partout, se servir de n'importe quel pont écroulé, de n'importe quel toit ou carcasse de voiture pour se lancer dans des tours de casse-cou à deux roues. Le nombre final de circuits n'a pas encore été décidé, mais nous avons pu en admirer une dizaine (dont tous ne sont pas encore jouables), de l'asphalte d'une autoroute à un circuit amateur, en passant par des aérodromes sud-américains et d'immenses salles style Palais omnisport de Paris Bercy où le public vous applaudit ou vous siffle, selon vos performances (en motocross et en supercross donc).

Ces décors ne seront d'ailleurs pas totalement américains et il y aura au moins un circuit français dans le lot – Bercy ou circuit Carole, la décision n'a pas encore été prise. Pour toujours plus de réalisme, les motos seront cette fois sous licence afin que vous puissiez enfourcher votre bolide préféré. Le mode Multijoueur, qui avait déclenché une véritable folie sur Internet lors du premier *opus*, n'a bien sûr pas été oublié. Un système d'échelons permettra aux joueurs du monde entier de comparer leurs scores et un classement des 100 meilleurs sera établi. Votre nom y figurera-t-il ? Réponse au printemps. ■

- Rémy Goavec

Vous pourrez vous mesurer aux joueurs du monde entier et peut-être être classé parmi les 100 meilleurs du monde.

Sous la pluie ou bien au chaud ?

Motocross Madness 2 proposera des épreuves de motocross et de supercross. Ces deux disciplines ont leurs fans, mais quelle est la différence entre les deux ? Voici quelques éléments de réponse.

L'ANCÊTRE RUDE

■ Au début était le motocross. En gros, un rassemblement de casse-cou sur des bécanes pétaradantes qui foncent dans des décors naturels (anciennes carrières, routes de campagne...) en se délectant de tous les obstacles possibles et imaginables. C'est très spectaculaire mais assez inconfortable, surtout par temps de pluie. Et puis c'est pas vraiment l'idéal pour la télé !

LE DESCENDANT MARKETIND

■ Les Américains, avec leur esprit pratique bien connu, se sont vite rendu compte que faire payer des spectateurs pour voir passer trente secondes des bolides qui les aspergent de boue n'était pas évident. D'où l'invention du supercross, qui se déroule en salle ou dans une « arène » construite spécialement pour l'occasion. Et en plus, on peut faire payer la retransmission télé.

■ PETITS BLANCS Les habitants de ces camps de caravanes n'ont pas très bonne réputation aux États-Unis. Heureusement, dans ce jeu, ils ne peuvent pas vous tirer dessus !

Rallye chez les fous

South Park Rally | Course de kart dans l'univers complètement déjanté de la série télé.

Pour info
- EDITEUR Acclaim
- DEVELOPPEUR Tantalus Interactive
- GENRE course de voitures
- SORTIE fin janvier

Ils l'ont fait ! Ils ont osé. Après le *quake-like*, après le *quiz*, voici la course de voitures dans l'univers de South Park. Les deux premières adaptations ont été moyennes, voire médiocres, qu'en sera-t-il de celle-ci ? Ne bouclez pas vos ceintures, appuyez sur le champignon !

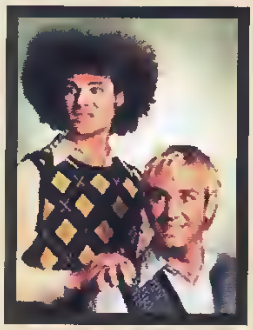
Ce jeu est un jeu de dingues fait par des dingues pour des... pour nous. Aussi déjanté que la série, South Park Rally promet quelques crises de rigolade, surtout à plusieurs. Ce jeu prendra toute sa dimension en Multijoueur, c'est évident. Mais commençons par le commencement. South Park Rally est un jeu de course, à la manière de Super Mario Kart, sauf qu'ici les voitures sont conduites par des fous dangereux en liberté, j'ai nommé les personnages de la série South Park. Et je peux vous dire qu'ils sont tous plus dingues les uns que les autres. Rien qu'en Solo, les concurrents sont hargneux et vous harcèlent jusqu'à ce qu'ils aient votre peau (qu'ils gagnent la course en l'occurrence). Ce sera bête et méchant, sans finesse, et absolument débile. Donc éclatant.

Vous pourrez courir sous les traits de Stan, Kyle, Cartman ou Kenny bien sûr, mais aussi sous ceux du chef, de l'officier Barbrady, de Damien, de Grandpa, d'un extraterrestre, de Jésus, de la Mort... Impossible de tous les énumérer, il y en a 38 en tout, avec leur voix propre et leur propre voie, semée d'embûches et de bonus, qui les mettent parfois plus dans la mouise qu'ils ne les en tirent. Des bonus, vous pourrez en emmagasiner jusqu'à trois en même temps et choisir celui qui vous plaît au bon moment (toutes les commandes sont ultra-simples et la prise en main immédiate). Juste pour le fun, je vous en dévoile quelques-uns : le chat tornade, le rayon qui rend débile, la vache folle, le jet d'étron. Pour accélérer, vous aurez très fréquemment à employer... À employer quoi ? Mmmh... Vous ne devinez pas ? Le bonus du pet, bien sûr ! Enfin voyons. Tout ça pour

South Park Rally est un jeu de dingues fait pour des dingues.

Des créateurs de folie

DEUX AFFREUX Sans eux South Park n'existerait pas.



Voici donc Matt Stone (le brun a la coupe afro) et Trey Parker (le blondinet). Ce dernier est le *leader* d'un groupe et chante « I am Chewbacca ». Il vit à Los Angeles, sur la plage, et joue volontiers aux jeux vidéo (sauf aux jeux de baston qu'il trouve trop nazes). Quant à Matt, il chante avec Trey (ils sont inséparables), mais il passe plutôt son temps libre à jouer au basket (il n'est pas américain pour rien !). Pour mémoire, le premier épisode de *South Park* date du 13 octobre 1997, c'était sur la chaîne Comedy Central.

■ EN ROUTE POUR L'ÉCOLE Voici Cartman, Kyle, Stan et Kenny. Ne vous fiez pas à la photo, ils ne sont pas sages du tout !

dire que l'esprit de la série sera bien respecté. Carrément hilarant. Il faut d'ailleurs espérer que cela le restera, dans la mesure où certains effets peuvent devenir lassants à la longue.

Adieu moutons, vaches et autobus...

La version que nous avons essayée tourne bien, les circuits sont hauts en couleur et très sympa dans leur concept, avec des raccourcis de partout, des vaches et des moutons en veux-tu en voilà, des bus jaunes évidemment (qui s'envolent dès qu'on les touche !), et la musique du dessin animé qui en rajoute encore. Quand vous y plongerez, vous comprendrez le souk ingérable que peut représenter un début de course dans South Park Rally. Des circuits, il n'y en aura que sept (ville, montagne, forêt, égouts, etc.), mais vous pourrez les parcourir dans tous les sens, et surtout, ils seront déclinés en différents modes de jeu, avec des missions spécifiques à chaque fois : ramasser des poulets et les porter au commissariat dans un temps limité, porter un cadeau de Noël avant les autres, sauver le monde des extraterrestres... Même s'ils se ressemblent tous un peu, ils donnent du piment et de l'originalité à South Park Rally. ■

- Noël Chanat

■ LE FILS DE DIEU Jésus au volant ? Je m'attends au pire... Il n'en a pas l'air, mais il est tout aussi agressif que les autres.

Les voitures sont conduites par des fous dangereux en liberté : les personnages de la série South Park.

■ CARTMAN Alors comme ça, on veut être le maître suprême ? Cartman vient d'être victime du rayon qui rend débile !

Des malus pas très normaux

Vous l'aurez compris, South Park Rally sera un jeu délirant. Voici un avant-goût de quelques misères qui vous attendent. Mais pourquoi sont-ils si méchants ?

SADDAM HUSSEIN

■ C'est sans doute la pire chose qui puisse vous arriver ! Tout d'un coup, la tête de ce monsieur surgit sur votre écran et vous empêche de voir la route. C'est très pénible, voire rageant. Une raison supplémentaire de ne pas l'aimer.

CAISSE DE PIERRE

■ Ça vous arrive généralement juste avant une côte, vos concurrents y veilleront. Votre voiture se transforme en un bloc de pierre, résultat : vous n'avancez plus. Dans le même genre, les chiens hyper affectueux vous empêchent de rouler.

ÉTRON VOLANT

■ Alors celui-là, je ne l'ai pas bien compris. Je me demande même si c'est un malus. Tout ce que je sais, c'est que j'ai été vraiment humilié de voir un étron déguisé en Père Noël flotter au-dessus de ma tête (il est des sujets avec lesquels on ne rigole pas).

Sniper de choc

MDK2 | Sortez les cotillons, Kurt, Hawkins et Max sont de retour !

PHOTO DE GROUPE Chacun de nos héros devra parcourir deux niveaux en solitaire.

DES P'TITS TROUS... Même si ce n'est pas sa spécialité, Kurt peut faire de sacrés dégâts en combat rapproché.

Pour info

- EDITEUR Virgin
- DEVELOPPEUR BioWare
- GENRE Jeu d'action 3D
- SORTIE février

Sorti il y a quelques années, MDK n'avait pas spécialement marqué les esprits. Pourtant, il a apporté une grosse innovation que l'on retrouve aujourd'hui dans quasiment tous les jeux d'action en 3D : le mode Sniper. Ce n'est donc que justice de lui accorder une seconde chance.

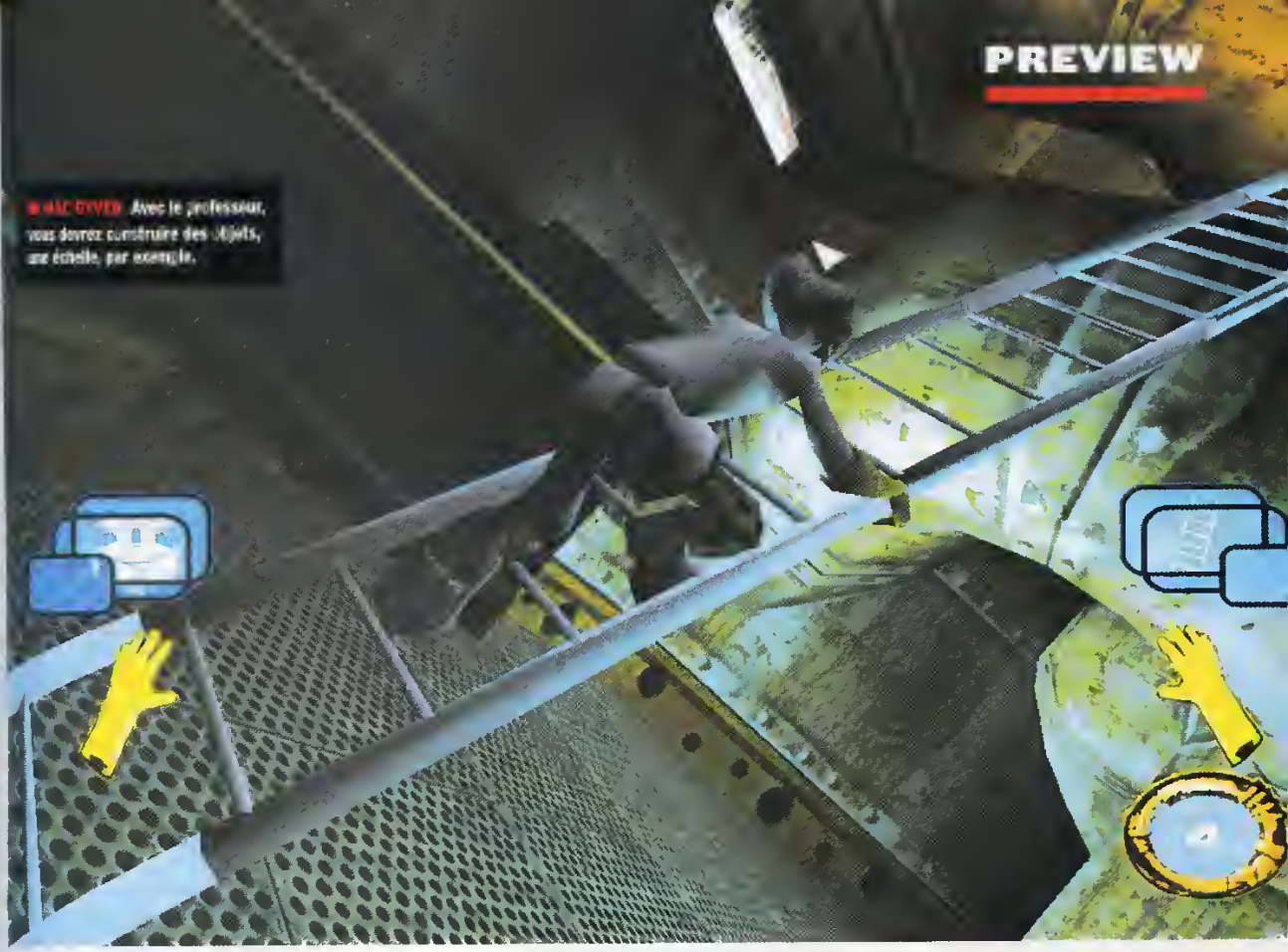
En fait, on peut même dire que MDK, premier du nom, reposait uniquement sur ce principe de tir à distance. Héros à la petite semaine, Kurt était chargé de repousser une invasion extraterrestre (original ça !). Vu de dos, il se déplaçait dans un monde en 3D à l'ambiance très futuriste, largement inspirée de *Blade Runner*. Il disposait d'une arme automatique qui avait la particularité de pouvoir s'assembler avec son casque pour former un fusil à longue portée. D'ailleurs, la puissance du zoom était assez exceptionnelle, permettant de surprendre un ennemi en train de se curer le nez à quasiment un kilomètre de distance (et de le buter par la même occasion, on n'était pas là pour rigoler !).

Un nouveau papa

Ce n'est cependant pas l'équipe de David Perry (Shiny Entertainment) qui est en charge de cette suite, mais celle de BioWare. Ah, ah, ça y est, j'ai votre attention ! Eh oui, vous ne rêvez pas, ce sont bien les responsables du monumental jeu de rôle Baldur's Gate qui ont hérité du bébé. La philosophie des développeurs a été de conserver les points forts du premier épisode et d'améliorer ses (nombreux) points faibles, ce qui n'est pas la pire des approches, vous en conviendrez.

Au programme, on retrouvera donc Kurt et son fameux fusil de *sniper*, mais il sera désormais accompagné par le professeur Hawkins (non, pas celui dans sa chaise roulante !) et Max, un chien intelligent à quatre bras. Vous alternerez entre ces personnages lors des 10 missions afin de profiter de leurs capacités respectives, faisant de MDK tantôt un jeu d'infiltration, tantôt un jeu de réflexion et parfois un jeu de carnage (lisez donc l'encadré pour en savoir un peu plus).

Pour ce qui est du principe de MDK, pas de gros changements. Les différents niveaux sont divisés en zones et il vous faudra résoudre à chaque fois une



■ MAC GYVER Avec le professeur, vous devrez construire des objets, une échelle, par exemple.

petite énigme pour pouvoir progresser. Cela nécessite avant tout de l'observation mais que les tueurs fous se rassurent, il y aura aussi un maximum d'*aliens* à éradiquer (rappelons que MDK signifie *Murder, Death and Kill*, soit « Meutre, mort et tuerie »).

L'un des gros défauts du premier opus résidait dans l'absence d'exploitation des cartes accélératrices 3D. Faute corrigée puisque cette suite en tirera largement parti. Le moteur Omen, permettant de développer en simultané des versions PC et Dreamcast du jeu, est optimisé DirectX 7 (il sera réutilisé pour Neverwinter Nights - le jeu de rôle *on-line* de BioWare). Nous aurons donc droit à de nombreux effets visuels tels que la gestion des textures à relief (*bump mapping*) et la gestion des particules (gouttes de sang, douilles, etc., tout sera géré indépendamment en temps réel). Comme vous pouvez le constater sur les captures d'écran, le fantastique *design* qui caractérisait le premier *opus* a été conservé. On évolue dans des décors sombres mais gigantesques à l'architecture effilée. Pourtant, malgré cette atmosphère oppressante, l'humour sera omniprésent. Tout cela s'annonce donc plutôt bien mais il reste encore deux inconnues : la qualité de la jouabilité et l'intérêt des niveaux. On en saura plus (et vous aussi) dès le mois prochain. ■

- Frédéric Dufresne

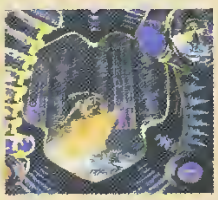
Ce second épisode se placera sous le signe de la variété avec trois personnages différents.

■ ÇA GICLE Cette capture nous montre surtout l'efficacité du système de particules, chaque goutte étant gérée indépendamment.

L'union fait la force

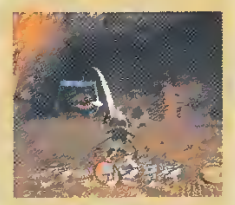
Déjà présents dans le premier épisode, respectivement en tant que soutien aérien et mentor, Max et le Doc viendront apporter une certaine variété dans cette suite. Présentation détaillée...

L'œil



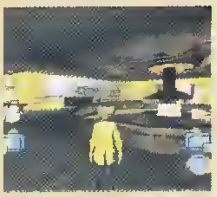
Kurt tape plutôt dans le registre de l'infiltration. S'il se débrouille dans les combats rapprochés, c'est surtout en tant que *sniper* qu'il fera un carnage, d'autant que la localisation des dégâts est gérée.

La truffe



Tel un Shiva canidé, Max le chien cybernétique fournira la mort en gros. Véritable brute de l'équipe, ses quatre bras lui permettront de tenir quatre armes différentes (parmi huit disponibles).

Le cerveau



Aucune arme pour ce brave professeur. C'est sur sa capacité à combiner des objets qu'il devra compter pour résoudre ses problèmes même s'il pourra se transformer en masse de muscles tel Hulk

■ Motion

MP3

■ Picture.experts.group

■ Audio Layer-3

La révolution

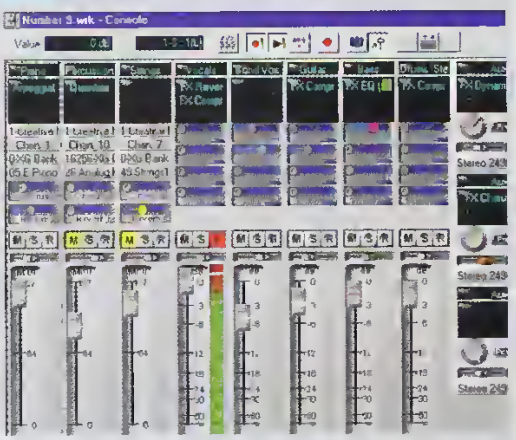
Difficile aujourd'hui d'ignorer le phénomène MP3, un simple standard de compression audio qui affole les puissantes maisons d'édition de disques. Et c'est par le biais d'Internet et de ses utilisateurs que la déferlante s'est propagée à la vitesse de la lumière.

CDUCTIVE.COM Un nombre impressionnant d'artistes est regroupé sur ce site consacré aux mouvements *underground* aussi bien techno, hip hop, indie rock, etc.

Comment en est-on arrivé là ? Rapidement, les développeurs de sites Web ont bien compris que la simple visualisation d'images et de texte ne saurait combler l'appétit des surfeurs, avides d'interactivité et de son, des paramètres qui acheveraient de rendre la Toile multimédia. Oui, mais voilà, la connexion est en grande majorité assurée par modem, limitant de ce fait les prouesses en matière de débit et donc de qualité. Côté son, l'une des premières méthodes utilisées sur Internet fut la séquence MIDI. Avantage, quelques dizaines de kilo-octets suffisent pour jouer un arrangement complet. Inconvénient, on ne maîtrise absolument pas comment l'internaute percevra ce morceau, le type de carte son utilisée influant sur le résultat restitué. Et puis, avec cette méthode, hors de question d'entendre de l'audio puisque seules des sonorités synthétiques peuvent être rendues. Pour remédier à ce problème (il faut savoir qu'une minute d'audio au format CD représente environ 10 Mo d'espace disque et qu'il faut donc près d'une heure pour la télécharger avec un modem 33,6 kbps), il faut se pencher sur la compression destructive. La première étape consiste à jeter une partie de

Outil pour musiciens

LE MP3 Il fait aussi le bonheur des créateurs.



L'arrivée du format MP3 a bouleversé le rapport à la diffusion artistique. Car il y a encore quelques mois, se faire connaître en tant que musicien nécessitait soit d'avoir signé sur un label ou soit de vendre ses CD à la sauvette à la fin des concerts. Aujourd'hui, mettre ses morceaux en libre téléchargement sur Internet est une manière active de se faire un nom tout en restant chez soi. Le MP3 a aussi revolutionné les modes de création car aujourd'hui, la majeure partie des logiciels de séquences intègrent ce format à l'image de Music Maker Generation 5 ou Cakewalk Pro Audio en version 9.

RAPPEURS NOUVELLE GÉNÉRATION Sur leur site (www.publicenemy.com), Public Enemy propose même des musiques à télécharger au format MP4.

■ **SWEET DREAMS** Lorsque Dave Stewart et Metallica ont proposé quelques extraits de leurs récents albums respectifs en téléchargement gratuit, chacun des sites a reçu plus d'un million de visiteurs.

l'information en passant le son de stéréo à mono, permettant ainsi de diviser par deux le poids du fichier. Ensuite, on peut s'attaquer à la fréquence d'échantillonnage (nombre d'échantillons nécessaires pour coder une information) en la diminuant (de 44,1 vers 22,05, voire 11,025 KHz) et en baissant la résolution (16 bits vers 8 bits).

Apparition d'un standard

Si ces méthodes peuvent s'avérer efficaces sur des fichiers de type voix humaines, où seule la compréhension du discours est importante, il n'en va pas de même avec la musique, la perte d'informations devenant rapidement gênante. Heureusement, arriva en 1995 RealAudio. D'abord expérimentale, cette technologie est rapidement devenue fiable, au point d'en devenir le standard de diffusion du son sur Internet. La raison en est simple : RealAudio était le premier format à offrir sur la Toile le son en temps réel (les Américains disent en « stream ») même avec un simple modem ! Malgré tout, le rendu, s'il reste acceptable, est bien loin d'atteindre celui de votre platine laser de salon. Et c'est ainsi que l'on

Actuellement, la plupart des artistes utilisent des sites Internet afin de promouvoir leurs albums, titres rares ou inédits.

■ **APPRENDRE** Une multitude d'applications dédiées au MP3. (Sybex, environ 100 francs.)

■ **SE FORMER** Décortiquez toutes les notions liées au MP3. (CampusPress, env. 50 francs.)

Les baladeurs MP3

Plus besoin de déplacer son unité centrale pour écouter ses MP3. Il est possible de transférer ses fichiers dans un baladeur.

DIAMOND RIO 500

■ Successeur du Rio 300, le nouveau modèle de chez Diamond propose une mémoire de 64 Mo permettant de stocker l'équivalent de deux CD audio environ. À noter, la présence d'un port USB permettant un transfert de téléchargement de 500 KB par seconde (passage des fichiers de votre disque dur vers votre baladeur et inversement). Un produit incontournable sauf peut-être pour son prix un peu excessif : environ 2 300 francs. www.diamondmm.com

SAMSUNG YEPP PLUS

■ Également doté de 64 Mo de mémoire (ce qui s'avère indispensable), le YEPP Série Plus possède un *design* vraiment agréable (son petit poids - 72 grammes - est appréciable) et propose des petits plus tels que la fonction dictaphone ou répertoire téléphonique. En revanche, les boutons de commande en façade ne sont pas très ergonomiques. Son excellent rendu sonore et son prix approximatif de 1 800 francs en font tout de même un très bon baladeur. www.yepp.co.kr/eng/

THOMSON LYRA

■ Avec ses 64 Mo de mémoire, le baladeur Lyra de Thomson décide d'imposer le MP3 dans l'audio familiale. Son écran peut afficher la liste des artistes, les titres et le temps écoulé de la chanson en cours (même la nuit puisque l'afficheur est rétro éclairé). Mais même s'il est livré avec un CD-ROM disposant de l'incontournable logiciel de transfert, ce walkman numérique est certainement le moins bon de notre sélection. Surtout qu'il coûte presque 2 000 francs !

demain commence aujourd'hui

HIER

AUJOURD'HUI

DEMAIN

eJay

la solution idéale

pour graver, enregistrer, télécharger, organiser, compiler, encoder et écouter de la musique numérique (MP3, WAV, Audio).

Version d'évaluation à télécharger, infos, des fichiers MP3 gratuits, des liens vers les sites incontournables MP3 sur

www.ejay.net

EASY CD-DA

NOICE COPY

MP3 PLAYLISTS

MP3 GRAVEUR

www.ejay.net

PXD MICROSOFT

NODISK nodisk.com mp3 label

GOA

FOCUS

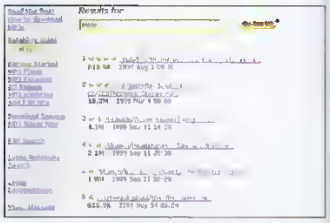
■ **ANTI MP3** Jean-Michel Jarre lutte contre le MP3. L'année dernière, il a recueilli 500 signatures de célébrités dans une pétition contre ce format.

■ **DIRECT LIVE** La lecture audio en *streaming*, c'est-à-dire en temps réel, est possible grâce à ce lecteur RealAudio. Grâce à ce format, vous pouvez encore écouter la radio sur Internet.

a ressorti des cartons un projet abouti, déjà âgé de 12 ans : le format de compression audio MP3, (MPEG Audio Layer-3 pour être précis). Celui-ci est né chez nos voisins d'outre-Rhin, sous l'égide d'un projet européen de diffusion de contenu audionumérique. Un certain nombre des brevets liés à l'encodage/décodage (création/lecture) MP3 est partagé avec les Français de Thomson Multimédia, ce qui en fait donc (cocorico !), un produit franco-allemand. Le principe de la création d'un fichier MP3 (encodage) réside dans les facultés de perception de l'oreille humaine, finalement moins performante que le matériel utilisé aujourd'hui pour créer le son.

Cure d'amaigrissement

L'encodeur MP3 va se charger de compresser le son de manière à ce qu'il paraisse identique à l'original, en supprimant au passage tout ce que nous ne pouvons pas entendre dans le fichier d'origine. Ainsi, pour schématiser, nous sommes plutôt doués pour percevoir les fréquences intermédiaires et beaucoup moins pour distinguer les extrémités du spectre, à savoir les graves et les aigus. C'est la première tâche « d'amaigrissement » que va effectuer le codage MPEG. Ensuite, il va s'attaquer à une cure plus subtile, celle des effets de masque. Ainsi, nous avons bien du mal à entendre un son faible lorsqu'il est émis



■ **MP3.LYCOS.COM** Attention de rester dans la légalité en cherchant votre MP3 favori.

Les lecteurs (ou décodeurs) MP3

Pour pouvoir bénéficier de la compression MP3 sur votre ordinateur, il faut basiquement pouvoir lire (ou décoder) directement ce type de fichiers *via* un lecteur. En voici donc trois que vous pouvez télécharger gratuitement aux adresses correspondantes. Il vous suffit ensuite de lancer l'application et d'ouvrir un fichier MP3.

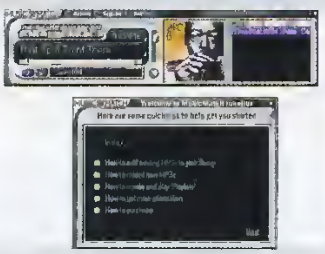
WinAmp

Ce lecteur est certainement l'une des références sur Internet. Ainsi, dans sa version 2.0 cette application intègre, outre ses fonctions de base, un égaliseur 10 bandes programmable. Signalons également la présence de *plug-in* (fonctions spéciales) et d'interfaces personnalisées sous le nom de *skins*. www.winamp.com

Kjofol

Ce lecteur se positionne comme concurrent à WinAmp, grâce à son *look* résolument futuriste. Il intègre un gestionnaire de *playlist* (gestionnaire de votre liste de fichiers MP3), des *plug-in* ainsi que des *skins* pour en modifier l'apparence. Une bonne alternative au lecteur WinAmp... Si vous en cherchez une ! www.kjofol.org

Music Match



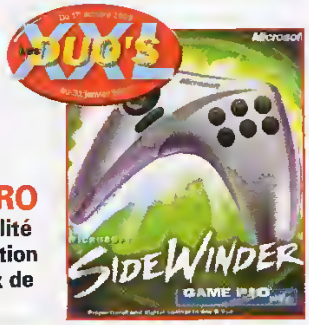
Logiciel à tout faire, Music Match est un lecteur, un encodeur, un gestionnaire de *playlist* et bénéficie même d'une base de données pour pouvoir classer ses fichiers audio. À noter également la présence d'un didacticiel pour mieux comprendre les fonctionnalités de l'application. www.musicmatch.com

L'IMAGE | LE SON | LA MICRO | L'ÉLECTROMÉNAGER

Boulanger vous propose

Microsoft®

SideWinder GAME PAD
Devenez maître de vos actions !



SideWinder GAME PAD PRO
Sa conception ergonomique et sa facilité de programmation rendent son utilisation plus facile pour maîtriser tous les jeux de sport, d'aventures et d'action !

SideWinder PRECISION PRO
Profitez d'une offre exceptionnelle et découvrez la précision et l'efficacité maximale d'un joystick conçu pour optimiser tous vos jeux.
100 Frs ttc remboursés pour l'achat d'un joystick Microsoft SideWinder Precision Pro entre le 15 septembre 1999 et le 15 janvier 2000 (voir détails de l'offre en magasin).

SideWinder FORCE FEED BACK + MECHWARRIOR

ALTEC LANSING

690 FRS

ACS 54 POWERPLAY
Découvrez les sensations du son 3D avec ce modèle conçu pour répondre aux exigences des cartes sons et des jeux 3D actuels.
Puissance totale 40 Watts RMS

1790 FRS

ADA 310 DIGITAL POWERCUBE DVD
Appréciez le véritable son Dolby Digital de vos DVD sur votre PC, grâce à cet ensemble qui intègre un décodeur AC3 et une télécommande infrarouge pour votre confort d'utilisation.
Puissance totale 44 Watts RMS

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE ST MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LIMONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON · MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS · NANTES REZÉ · NIMES · NOYELLES-GODAULT · ORLEANS · PAU · PLAISIR · PLAN DE CAMPAGNE · ROANNE · RONCQ · ST BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCQ · VITROLLES

Boulanger

■ **AUTOMP3** Présenté au dernier Comdex (salon informatique), ce baladeur MP3 est en forme de cassette audio. Il est ainsi possible de l'insérer dans un autoradio ou un magnétophone.

conjointement avec un son fort ou lorsque deux sons très brefs sont émis dans un laps de temps très court. De là à les supprimer, il n'y avait qu'un pas que les « metteurs au point » du format ont franchi. Certes, un mélomane très averti saura faire la différence avec un enregistrement audio non compressé, mais la qualité globale du fichier affecté par la compression MP3 est tout bonnement remarquable. Surtout si l'on considère le rapport poids/qualité (excusez le côté « boucherie » de la chose...), une minute d'audio stéréo ne pesant plus qu'un seul Mo (à rapprocher des 10 Mo sans compression). Actuellement, il est très simple d'encoder (de créer) soi-même les fichiers au format MP3, grâce à de nombreuses applications dédiées. Les musiciens puristes peuvent même faire appel à une technique implantée dans certains encodeurs, nommée VBR (Variable Bit Rate), pour rehausser les pertes dans les aigus et la suppression, jugée trop drastique, de sons brets émis dans un intervalle court. Les

■ **EMUSIC.COM** Ce site en langue anglaise propose de nombreux MP3 à télécharger dans tous les styles. On y trouve d'ailleurs un grand nombre de labels représenté.

Menace 2 Industry ?

David Bowie, *Net addict* et aujourd'hui « provider », est le plus célèbre des adeptes du MP3. *Via* des propos toujours pertinents, il expose et commente les craintes et les espoirs de l'industrie du disque et des musiciens.

Peur sur le Net

« Le MP3 terrorise de nombreux artistes mais en ce qui me concerne, c'est le procédé qu[illegible] fascine, presque autant que le résultat. Finalement le [illegible] de contrôle sur Internet, [illegible] que les gens le critiqu[illegible] qui m'attire le plus. L'id[illegible] normaliser le Net est [illegible] et heureusement, cela [illegible] produira pas. »

Shopping

« La technologie a cha[illegible] de faire de la musique [illegible] changé ce qu'est la mu[illegible] révolution va se pour[illegible] et à mesu[illegible] possibilit[illegible] multinati[illegible] l'édition [illegible] qu'elles [illegible] mesure [illegible] et finiro[illegible] création [illegible] dans de[illegible] nouve[illegible] faire [illegible] ou ch[illegible] des [illegible]

Piratage

« En ce qu[illegible] j'en ai [illegible] moi m[illegible]

Pour certains fournisseurs voilà à quoi ressemble l'adresse du pigeon e.mail que vous êtes !

Changez d'e.mail quand ça vous chante

Arrêtez de vous embêter à vous abonner à vos différentes adresses e.mail (personnelles ou professionnelles) et d'avoir à prévenir tous vos correspondants à chaque fois que vous devez changer d'e.mail ou de fournisseur d'accès.

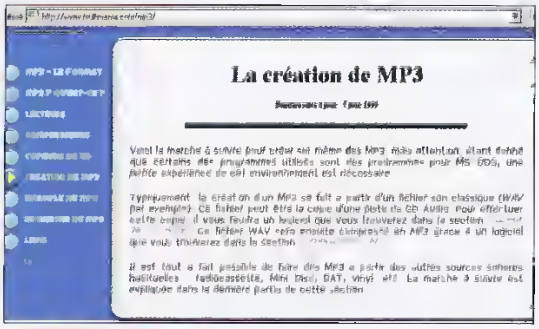
Faites comme vous pensez et créez une adresse ***unique, universelle et gratuite***.

Communiquez-la à vos proches, collègues et fournisseurs et redirigez-la vers votre compte de votre choix, autorisez-la à vous envoyer également de gros fichiers, des annonces de recrutement et des vœux de mariage !

www.faresuivre.com

Le site qui ne manque pas d'adresses

WWW.FAIRESUIVRE.COM EST UN PRODUIT CPIO MULTIMÉDIA



MULTIMANIA.COM/MP3 La partie MP3 de multimania.com aborde le MP3 avec une orientation pratique, claire et précise.

Un format qui fait peur ?

POLEMIQUE Le MP3 va-t-il faire disjoncter l'industrie du disque.

Le MP3 fait peur. En proposant une qualité presque égale à celle d'un disque compact, ce format nouvelle génération a de quoi faire trembler les maisons de disques mais aussi les reseaux de distribution tels que la FNAC ou Virgin. En effet, on peut sérieusement envisager qu'il sera très bientôt possible de télécharger des albums sans aucun intermediaire. Plus besoin alors de support CD, ni de disquaire. D'ailleurs, le très sérieux Market Tracking International de Londres estime qu'en 2005, la musique téléchargeable représentera 12 % des ventes de disques en ligne et 25 % en 2010. Dans le même temps, certains estiment que le MP3 contribue à promouvoir l'industrie à laquelle il est censé faire du tort en donnant à de jeunes internautes le goût de la musique. Et si tout le monde avait raison ?

Q&R

ÉRIC DAUGU DÉBRIS
Co-fondateur du site www.mp3.fr

De nombreux sites Internet proposent des MP3 à télécharger. Y a-t-il un moyen de savoir si ces derniers sont licites ou illicites ?
Si vous tombez sur un site avec une adresse compliquée qui propose des titres du hit-parade en téléchargement gratuit, il est plus que certain qu'il s'agit de pirates. Quant aux sites licites, ils ont généralement une politique contractuelle avec les ayants droits (et les sociétés de droit représentant ces derniers) clairement affichés.

Quel risque l'utilisateur prend-il en téléchargeant des musiques qui ne sont pas librement distribuées ?
Le code de la propriété intellectuelle est précis et ce sont les articles L335-2 et L335-4 qui s'appliquent : sont des peines pouvant aller jusqu'à deux ans d'emprisonnement et un million de francs d'amende.

Quel usage puis-je faire des musiques légales que je télécharge ?
Si vous avez téléchargé un fichier légalement et que le format le permet vous pouvez en faire des copies pour votre usage privé. Vous ne pouvez pas vendre ou donner cette copie à un tiers.

internautes ont rapidement compris l'intérêt du procédé et développé une gigantesque banque mondiale d'échange de ces fichiers, souvent illégaux car puisés dans la production musicale commerciale. L'inquiétude des *majors* est venue du fait de la prolifération quasi incontrôlable de tels fichiers, entraînant un manque à gagner considérable pour les artistes et surtout pour elles.

Copie originale

En effet, la loi autorise la copie de musiques déposées à partir du moment où vous vous êtes déjà acquitté des droits d'auteur, c'est-à-dire si vous possédez le CD original. Elle précise également que toutes les copies doivent être à usage privé. C'est pour cette raison que les MP3 « copyrightés » (ceux qui correspondent à des titres du commerce) diffusés sur Internet et qui sont proposés en téléchargement sont illégaux, à partir du moment où vous les avez sur votre disque dur, mais que vous ne possédez pas l'original chez vous : vous n'avez pas payé les droits à l'auteur. Les MP3 dont vous ne possédez pas l'original sont des copies illégales au même titre que

L'ERMITE AUVERGNAT Jean-Louis Murat a été l'un des premiers artistes français à diffuser des extraits de ses chansons au format MP3 sur Internet.

Si vous en avez marre de cocher ou de gratter, maintenant pour gagner il suffit de cliquer !

Les jeux sont faits, tout va bien !

www.loterie.net

Tu cliques, tu palpes

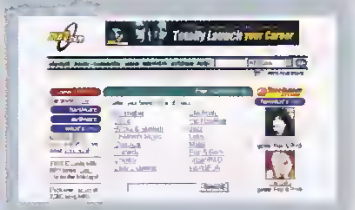
www.loterie.net est un produit exclu MULTIMEDIA

Où trouver des musiques à télécharger ?

Parmi les sites présents sur Internet qui proposent des fichiers MP3 en téléchargement (légaux bien sûr !), nous vous proposons ce petit choix, en sachant que plusieurs centaines d'entre eux cohabitent sur la Toile. Ce qui n'est pas rien !

MP3.FR

■ Ce site regorge de conseils et de *goodies* indispensables pour tous les passionnés de fichiers MP3. Une liste d'encodeurs et diverses applications sont fournies en téléchargement ainsi que les indispensables extraits d'artistes en écoute. www.mp3.fr



MP3.COM

■ Ce site en langue anglaise fourmille de renseignements quant aux matériels et logiciels supportés par le MP3. On y retrouve également un grand choix de musiques à télécharger classées par style (electronic, hip hop, pop rock, country, classique). www.mp3.com

AUDIOSOFT

■ Audiosoft a été l'une des premières sociétés francophones à s'intéresser à la diffusion musicale sur Internet. Construit autour d'un lecteur et d'un juke box, il est également possible d'acheter des morceaux en ligne. www.audiosoft.com

Près de 4,5 millions de pages contenant le mot MP3 sont référencées sur le moteur de recherche Altavista.

les copies sur des supports physiques comme les CD-R.

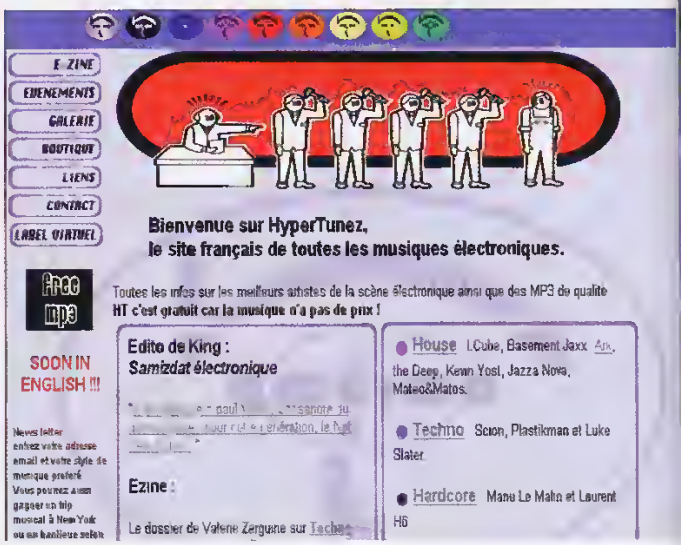
Bizarrement, les artistes ne font pas toujours entendre le même son de cloche. Nombre d'entre eux estiment que le MP3 est une manière innovante et simple de faire connaître leurs travaux. Le public visé est incomparablement plus dense que la distribution classique et la démarche moins onéreuse que la gravure d'un CD et son hypothétique distribution par l'une des *majors* du disque. Cela ne concerne pas que les artistes inconnus, les vedettes pouvant à loisir tester de nouveaux titres sans passer par la maison d'édition, parfois réticente ou lente à bouger.

MP3 en balade

Aujourd'hui, le MP3 est en passe de quitter l'ordinateur avec l'apparition de baladeurs dédiés, puis certainement prochainement d'équipements à raccorder sur sa chaîne Hi-Fi, voire même d'autoradios spécialisés. Des sites Internet vont se construire en partenariat avec les principaux acteurs du marché du disque, des radios ou télévisions pour héberger du MP3 légal, donc commercial. Pour contrer le piratage, il faudra attendre un prochain format MP4 qui, outre la qualité d'encodage croissante, intégrera des routines d'anti-copie. Les fichiers seront ainsi « tatoués » et les lecteurs pourront faire la différence entre fichier légal ou non, en bloquant sa lecture par exemple. L'encodage MP3 n'en est donc encore qu'à ses balbutiements et l'on est en droit d'espérer nombre d'améliorations dans les mois qui viennent, principalement dans le portage vers l'extérieur de l'ordinateur et dans l'optimisation du rapport poids/qualité après compression. Pour l'heure, profitez des nombreux outils mis à votre disposition pour expérimenter et utiliser ce format audio de l'an 2000. ■

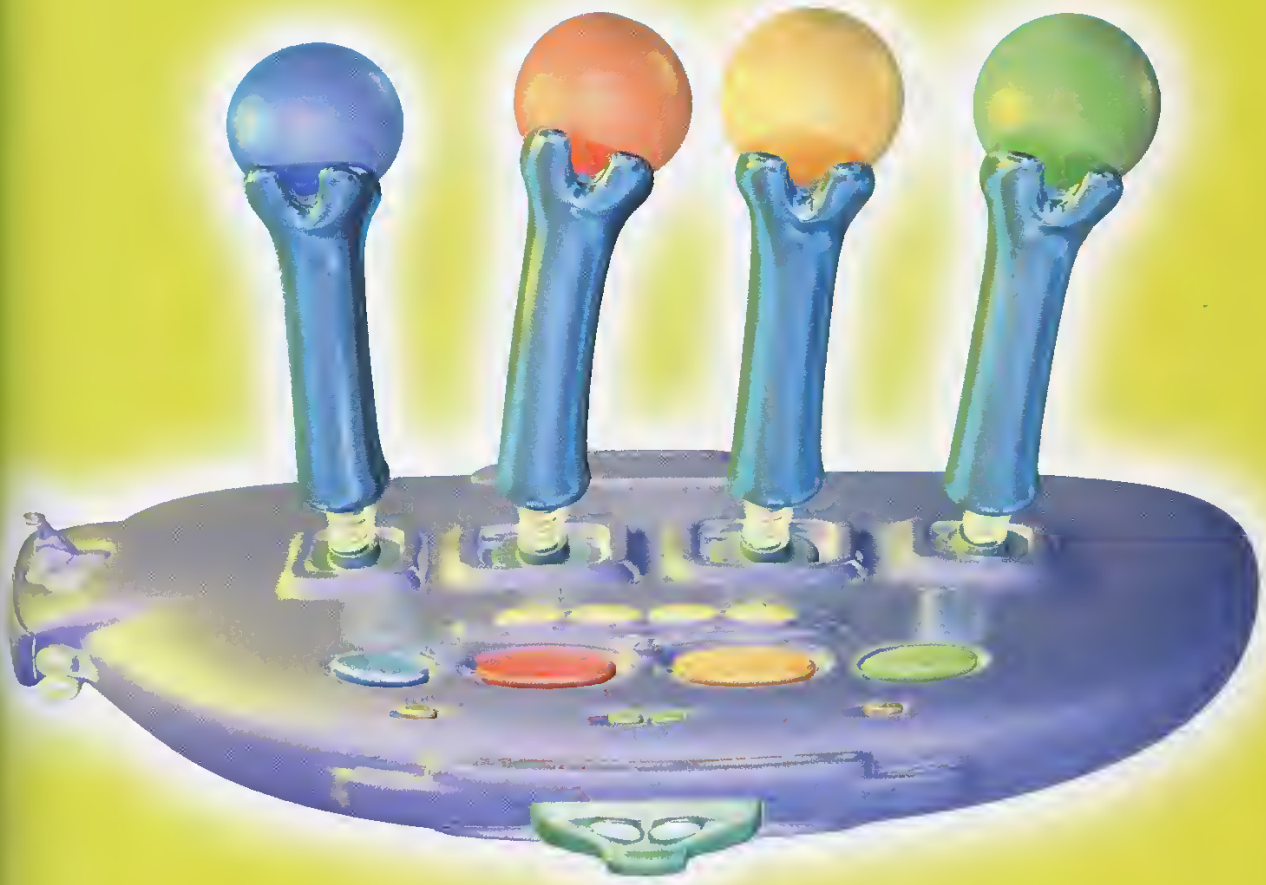
- Thierry Demougin, Sam Bird et Jérôme Soligny

■ **CONVERSION MP3** Ce programme a pour vocation de convertir vos fichiers MP3 en un CD audio. (MicroApplication, env. 100 francs.)



■ **SITE BRANCHÉ** HyperTunez propose sensiblement la même chose que les autres sites du genre... Sauf que celui-ci, selon nos spécialistes, a pour réputation d'être à la mode.

Oubliez les plaisirs solitaires, à plusieurs c'est meilleur !



À vous de jouer

Arene.com vous propose ***gratuitement*** de jouer en réseau aux meilleurs jeux vidéo du moment. Facile d'accès, vous pourrez en 2 minutes entrer en compétition avec les meilleurs joueurs de la planète et profiter des derniers tuyaux et astuces. ***Bienvenue dans l'arene...***

www.arene.com
le net plus ultra des serveurs de jeux

www.planescape-torment.com
PC CD ROM
Advanced Dungeons & Dragons

La nouvelle epopee des developpeurs de Baldur's Gate™ et de Fallout™ (Black Isle Studios).

PLANESCAPE TORMENT

Bienvenue à Sigil, la « Cite des Portes » ! Il vous suffit d'ouvrir une porte pour vous transporter dans une autre existence... à condition d'avoir la bonne clé ! Placée sous l'égide de la Dame des Douleurs, aussi attentive que mystérieuse, cette terre est un point de rencontre pour toutes les races du Multiunivers. Ici, le verbe est plus fort que l'épée et l'esprit se joue de la réalité.

Créez votre personnage, et laissez-vous guider... Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, il s'adaptera à votre style personnel.

Rien de ce que vous avez connu auparavant ne vous a préparé à Planescape™. Venez découvrir cet univers étrange, ses graphismes époustouflants, ses créatures étonnantes et sa mystérieuse magie.

Soyez prêt à vous trouver nez à nez avec des objets doués de personnalité. Sachez évoluer parmi des créatures étranges et imprévisibles qui pourraient devenir de précieux alliés.

Revenez d'entre les morts, communiquez avec l'au-delà, devenez invulnérable ! Vous êtes une force en puissance ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite... il en va de même pour tous vos adversaires.

Baisers mortels !

Kiss : Psycho Circus | Le groupe et le *comics* du même nom regroupés dans un jeu.

Pour info

- ÉDITEUR Take Two Interactive
- DÉVELOPPEUR Third Law Interactive
- GENRE *quake-like*
- SORTIE mars

Si tous les *quake-like* se ressemblent plus ou moins, en voilà un qui se démarque du lot. Tiré d'un *comics* de Todd McFarlane, Kiss : Psycho Circus en reprend les éléments de base et nous plonge dans un univers angoissant et perverti où le cirque ne ressemble absolument plus à celui de notre tendre enfance. Vous retrouverez également, aussi bien visuellement que musicalement, les membres du groupe mythique Kiss !

FAITES LE MÉNAGE ! Rien ne vaut une bonne grosse arme pour annihiler vos ennemis en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

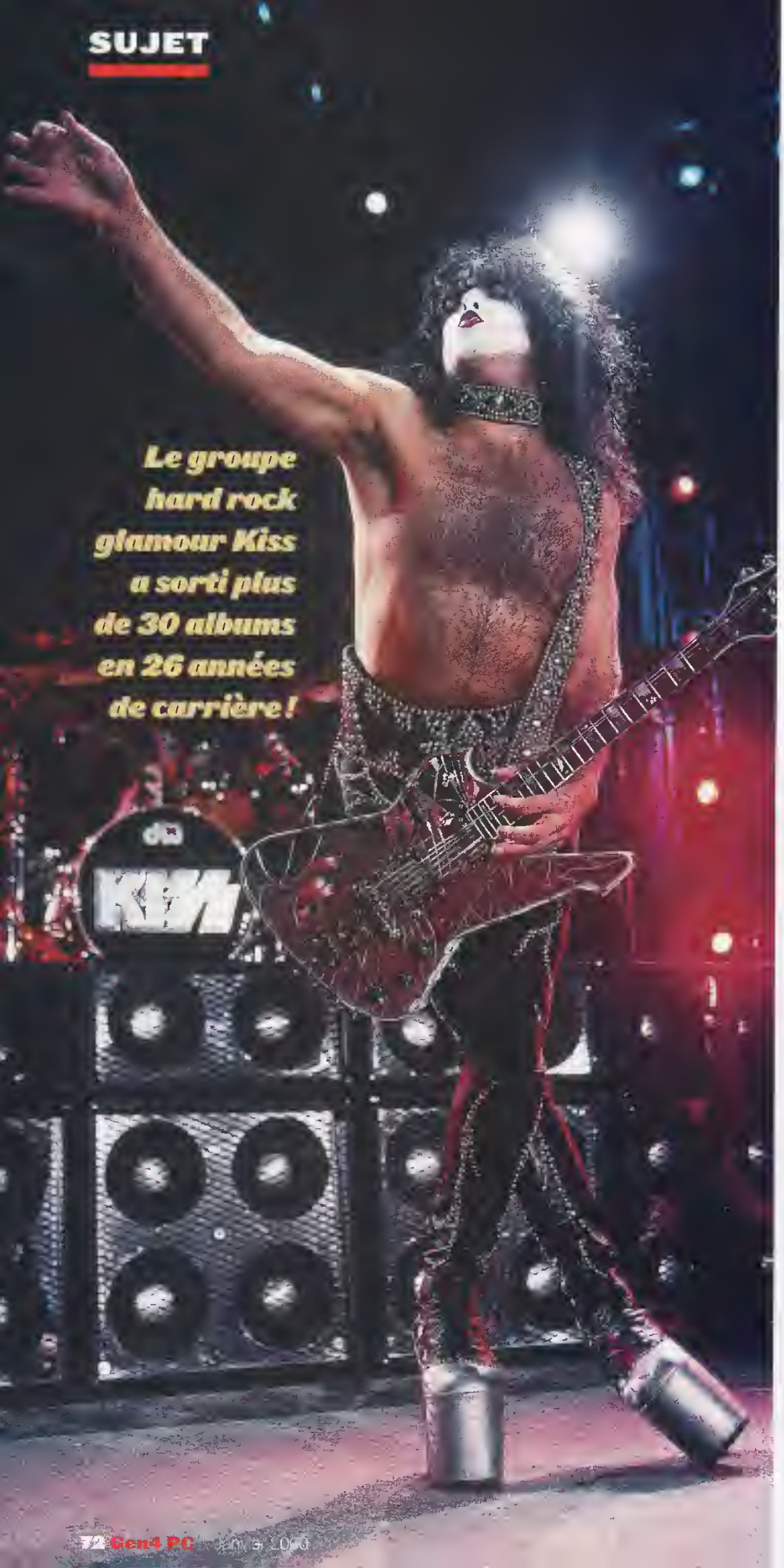
GENE SIMMONS Bassiste de talent du groupe, sa longue langue est peut-être ce qu'on connaît mieux de lui.

Voilà un jeu qui ravira les fans du groupe *kitsch* des années 80. Mais que ceux qui ne supportent pas de voir les quatre énergumènes déguisés en pseudo-drag *queens* (nous nous excusons d'avance auprès d'eux pour les photos) se rassurent, le jeu s'inspire avant tout du comics de Todd Mc Farlane (*Spiderman*, *Spawn*, etc.) et de son univers. Mais alors quel est le rapport avec le groupe Kiss, allez-vous nous demander ? Eh bien, il se trouve que ce sont eux les quatre héros du comics, et qu'ils seront donc intégrés au scénario en filigrane. Néanmoins, Kiss ou pas Kiss, le jeu reste un *quake-like* et donc le scénario n'est pas des plus développés. Pour la petite histoire, je vous le livre quand même (ça ne vas pas nous prendre longtemps). Le demi-dieu connu sous le nom d'Ancien a été banni à cause d'un serment brisé et un Gros Méchant en a profité pour débarquer et mettre le *souk* dans l'univers.

Où sont mes boots ?

Bien évidemment, c'est là que vous intervenez. Votre mission consistera à réveiller l'Ancien en délivrant ses quatre *ego* (Demon, Starbearer, Beast King et Celestial, inspirés de nos quatre amis chevelus) des univers parallèles où ils sont retenus prisonniers. Pour ce faire, il vous faudra retrouver les

POUSSEZ PAS ! L'une des particularités de Kiss : Psycho circus est parfaitement illustrée sur cette capture d'écran : vous vous retrouverez parfois face à des dizaines d'ennemis en même temps. Pour vous en sortir, une seule solution : courir !



Le groupe hard rock glamour Kiss a sorti plus de 30 albums en 26 années de carrière !

Démoniaques

TODD MCFARLANE Star du *comics*.

Le dessinateur et scénariste du *comics Kiss Psycho Circus*, est une star, tout simplement ! Après avoir résisté aux sirènes du base ball pro, McFarlane a pris l'excellente décision d'œuvrer dans le *comic book*. Il devient une star quand Marvel lui propose de reprendre le dessin de *SpiderMan*, dont les ventes stagnaient dangereusement. Après avoir hissé le tisseur de toiles au firmament des ventes, il claque violemment la porte du géant du *comics*, suivi par les plus créatifs des ses petits camarades, avec lesquels il fonde Image Comics, et lance son nouveau *best seller*, *Spawn* (qui sera adapté au cinéma). Dans Kiss Psycho Circus, on retrouve son méchant fétiche, le terrible clown Violator.

INSECTES RAMPANTS Ces bêtes là sortent vraiment de partout.

éléments de leur costume/armure (*platform boots* – chaussures avec d'énormes semelles compensées, moule-burnes, perruques et bouteille d'alcool – cherchez les erreurs) pour ensuite aller botter les fesses du Gros Méchant (et à grands coups de *platform boots*, je vous prie de croire qu'il va déguster !).

Monstrueux ennemis

Bon, trêve de moquerie : le jeu est basé sur le nouveau moteur de Monolith (développeur, entre autres, de Shogo) et le graphisme est vraiment de toute beauté. L'univers est à la fois sombre et bizarre et possède un cachet propre qui le démarque sensiblement de ses concurrents. Même constatation aux niveaux des ennemis qui sont tous d'anciens membres d'un cirque changés en monstres. Signalons donc au passage le clown-araigné,

Sound

Sound Blaster Live! Player 1024 et FourPointSurround
Vous êtes au centre du jeu. Avec la Sound Blaster Live! et les haut-parleurs FourPointSurround, découvrez l'Environmental Audio – la technologie audio 3D la plus avancée sur PC – qui vous emmène au cœur de l'action.
Ecoutez, vous y êtes !

CREATIVE
www.creative.com

P'TIT CÂLIN ? Ne vous fiez pas au sourire ravageur de ce monstre...

l'homme-canon (sauf que c'est lui qui a le canon) et le monocycle psychopathe. Vous disposerez de 16 armes (hache, lance-lave, etc.) pour en venir à bout, ainsi que de nombreux artefacts. De plus, lorsque vous libérerez l'un des *ego* de l'Ancien, vous prendrez possession de son esprit et obtiendrez ainsi des pouvoirs magiques. Cependant, la

ACE FREHLEY Le guitariste rythmique de Kiss est représentatif des autres membres du groupe (Paul Stanley - le chanteur - et Peter Criss - le batteur) complètement fou !

PLEIN LES YEUX ! Le moteur graphique exploite à merveille les effets de lumière ainsi que les nuances de couleurs.

Votre mission consistera à réveiller l'Ancien en délivrant ses quatre *ego*, inspirés des membres chevelus de Kiss.

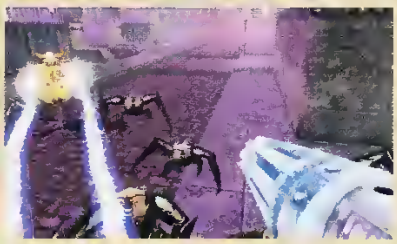
chose la plus frappante est sans conteste le nombre d'ennemis que vous devrez affronter en même temps : c'est bien simple, vous ne saurez plus où donner de la tête. On ne sait pas encore s'il faudra un P-XII 3500 MHz avec TNT 15 pour le faire tourner, mais toujours est-il que la profusion d'éléments est absolument phénoménale. S'il est encore tôt pour savoir si Kiss : Psycho Circus sera prenant ou pas, on peut d'ores et déjà affirmer qu'il a de nombreux atouts dans sa manche. Pour compléter le tableau, sachez que le mode Multijoueur sera supporté et que les chansons du groupe Kiss vous accompagneront lors de l'aventure. ■

- Pierrick Bellon

Des armes clownesques

Ce n'est pas parce que vos ennemis sortent tout droit d'un cirque qu'ils ne sont pas pour autant dangereux. Afin de maîtriser leurs ardeurs, vous disposerez donc d'un arsenal ne comptant pas moins de 12 armes. Bref, Kiss : Psycho Circus va encore être une boucherie Sanzot... Oups, désolé, je voulais dire sans nom !

Bazooka de légende



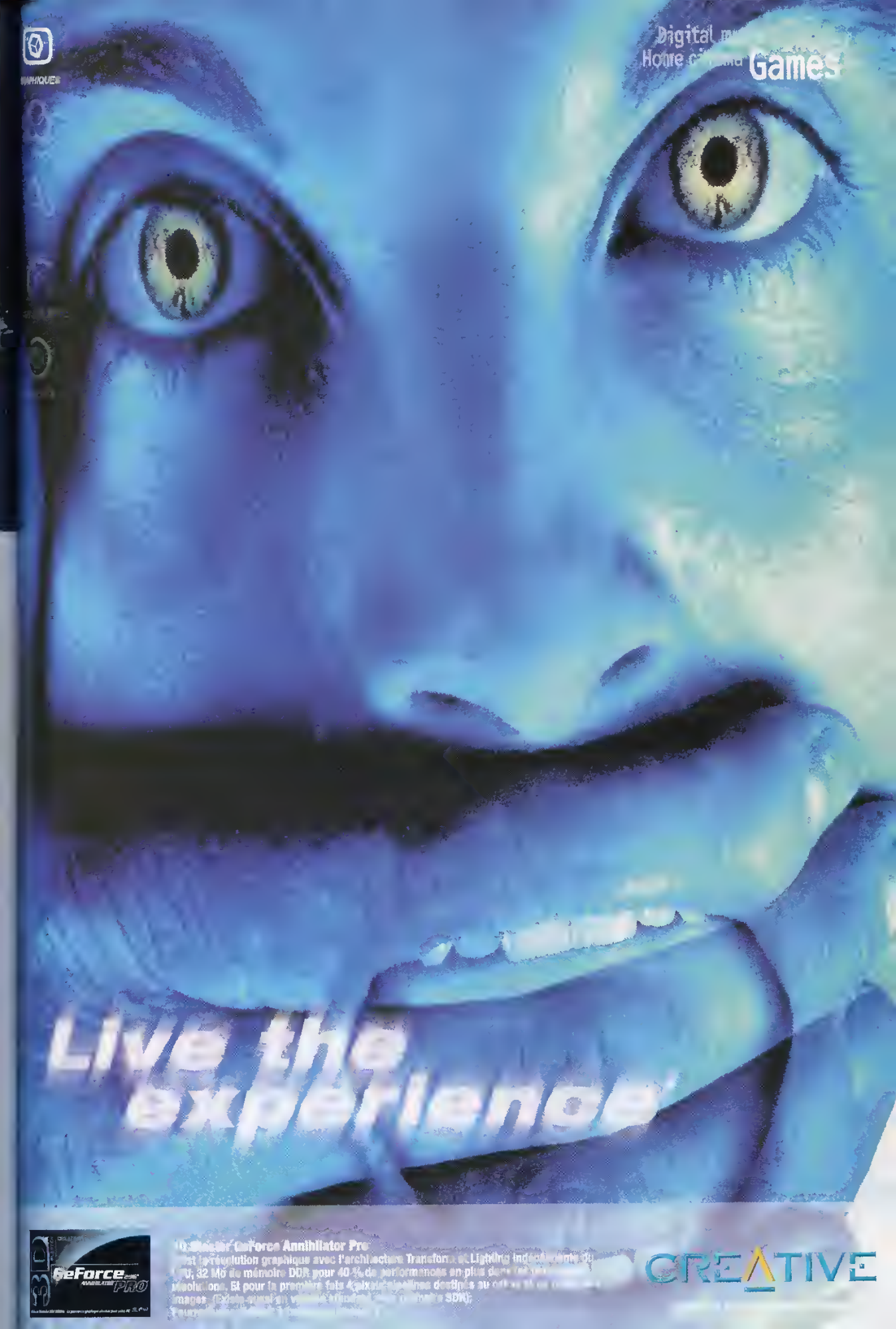
Ce clown fait le malin avec ses éclairs « chatouilleurs » mais quand il va comprendre ce que je tiens dans la main, il va décamper très vite. Cette arme est en effet le dernier modèle du légendaire lance-roquettes

Coup de fouet

Vous avez toujours admiré ces dompteurs qui arrivent à faire marcher des lions au pas. Eh bien, vous allez pouvoir les imiter avec ce superbe fouet. Évidemment, ce n'est pas l'idéal quand une nuée de petites teignes vous attaque

Briquet sanglant

Rien que son *design* fait peur. Entièrement métallique et présentant des crochets acérés, cette arme projete des boules de feu dévastatrices. À courte portée, elle permet également de faire le ménage rapidement


Digital
Games
Live the experience
GeForce
PRO
CREATIVE

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

PRENDS DE BONNES RÉSOLUTIONS !

REVENDS MOI TES
JEUX VIDÉO
&
CONSOLES
JE TE LES RACHÈTE*
AU
MEILLEUR PRIX
DU MARCHÉ !

*voir conditions en magasins

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

L'Entraîneur 3 saison 99/2000
Gestion

Tomb Raider IV : La Révélation Finale
Action-Aventure

Planescape Torment
Jeu de Rôle

Messiah
Action-Aventure

Daikatana
Quake-like

Gabriel Knight 3
Action-Aventure

Longuest Journey
Action-Aventure

Urban Chaos
Action-Aventure

Ultima Ascension
Jeu de Rôle

Quake III Arena
Quake-like

A GAGNER SUR LE 36-15 SCOREGAMES :

2 DREAMCAST

avec l'achat du hit :
UEFA STRIKER

UEFA STRIKER
Dreamcast

2 PLAYSTATION

avec l'achat du hit :
24H DU MANS

24H DU MANS
PLAYSTATION

SUR LE
36-15 SCOREGAMES
GAGNEZ DES DIZAINES
DE BONS D'ACHAT
CADEAUX !

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACH

Une carte de fid vous sera deliv N oubliez pas tamponner vo carte après c achat ! Une f terminée elle vous donne d 400F de remise immédiate su jeux d occasion !!!

HOT LINE & V

commandez vos achats
Par téléphone
01 46 735 720
Par Minitel
36-15 SCOREGAMES
Sur Internet
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone
01 46 735 735
Trucs & Astuces 08 36 685

DEMONSTRATI PERMANENTE DE NOUVEAUT

Chaque mo toutes les nouveautés en demonst permanente dans tous le SCORE GAM

RACHAT DE VO ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel
Consoles Jeux Accessoires J Lecteurs et Films LD & DVD
Et gagnez jusqu à 30F supplém si ce matériel a été achete che SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de ca

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vi en France + de 200 000 jeux sur l ensemble des magasins
Jeux testés reconditionnés et garanties 1 AN

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour v conseiller, vous orienter d vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes
La qualité d un jeu les proc sorties etc

DVD SAMSUNG 709

Le SAMSUNG 709
présente de nombreux avantages :
une excellente définition
et une excellente qualité de son
Dolby Digital & DTS compatible
qui justifient son très bon rapport
Qualité/Prix
ref : 25155

DVD SAMSUNG 909

Le SAMSUNG 909
Transcodeur numérique
décodeur Dolby Digital et MPEG2
Compatible DTS
Virtual 3D Sound
Sortie audio numérique
MPEG2, DD et DTS
Télécommande universelle avec joystick
ref : 25772

PRIX INDICATIFS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE REVUS A LA BAISSE, CONTACTEZ VOTRE MAGASIN

ZONE 1

199F

159F

229F

169F

169F

169F

ZONE 2

149F

169F

NEW

NEW

NEW

NEW

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert !
Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le

www.scoregames.com

C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la

boutique en ligne sécurisée.

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC
SCORE-GAMES
6 12 RUE AYRAULEE
92245 MALAKOFF cedex

Valable jusqu'au 31/01/00 GEMPE JANVIER 2000 A PARTIR DE 300F D'ACHAT

Bon de réduction

Les magasins

PARIS/ST LAZARE
[illegible] Amsterdam
75009 PARIS
tél 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
[illegible] Saint Bernard
75005 PARIS
tél 01 45 29 59 59

PARIS/JUSSIEU/PC/MAC
1 rue des Ecoles
75005 PARIS
tél 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
Boulevard St Michel
75005 PARIS
tél 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
Avenue Victor Hugo
75116 Paris
tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
[illegible] de Vaugirard
75015 Paris
tél 01 56 [illegible] 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Route 34 77500 Chelles
tél 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
Zi Art de Vivre Niv 1
tél 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
Rue de la Paroisse
78000 Versailles
01 39 50 51 51

VELIZY (78)
Avenue de l'Europe
VELIZY VILLACOUBLAY
01 30 700 500

CORBEIL (91)
Commercial VILLAGE A6
91013 VILLABE
tél 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
Zola Divan Leclerc N20
92160 Antony
tél 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
Av du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
tél 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
Les Quatres Temps
Les Arcades Est Niv 2
tél 01 47 73 01 13

AULNAY (93)
Zi Parinor Niv 1
93600 Aulnay sous Bois
tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
Avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
tél 01 48 44 321

ST DENIS(93)
Zi St Denis Basilique
Passage des Arbalestriers
93200 St DENIS
tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
CC DRANCY AVENIR
Avenue G Jaurès N 166
93700 DRANCY
tél 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
Zi RONCEVENT N 4
94490 ORMESSON
tél 01 45 939 939

CRETEIL (94)
Route du General Leclerc
94000 Creteil
Centre Commercial Creteil Village
tél 01 49 81 92 93

KREMLIN BICETRE (94)
Centre de Fontainebleau Niveau 7
Avenue de Fontainebleau
tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
Centre Commercial Val de Fontenay
Place 20 Fontenay sous Bois
tél 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
Centre Commercial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél 01 34 24 95 98

SANNOIS (95)
Centre Commercial Continent
95110 SANNOIS
tél 0 [illegible] 25 04 03

MARSEILLE (13)
Centre Commercial Grand Littoral
13016 MARSEILLE
tél 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14) NOUVEAU !
Centre Commercial St Clair
14200 HEROUVILLE St Clair
tél 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temporaires
31000 Toulouse
tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
Rue Esquermoise
59000 LILLE
tél 03 20 519 559

FLERS (59) NOUVEAU !
Centre Commercial Beaux-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
tél 03 27 96 05 05

COMPIEGNE (60)
37-39 route Guynemer
60200 COMPIEGNE
tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44 avenue du General De Gaulle
72100 LE MANS
tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
Centre Commercial GEANT CASINO
Zi Les Arcs de Chavanoz
73200 ALBERTVILLE
tél 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
Centre Commercial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
tél 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
tél 03 22 97 56 88

AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
tél 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Cloître Notre Dame
86000 Poitiers
tél 05 49 [illegible] 58 58

jeux en réseau sur PC

ouvert le dimanche

accès internet

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Ce mois-ci, la rédaction a eu fort à faire : entre les blagues graveleuses de Seb et les aventures de Luc...

26 novembre 99

Seb déclare en plein milieu du déjeuner : « *J'ai hâte de voir Sophie manger une saucisse.* » « *Pov' type* », lui répond aussitôt en chœur la rédaction, outrée.

28 novembre 99

Dans le cadre d'un encadré pour Swat 3, Luc décide de montrer le jeu au G.I.G.N. En tentant de s'infiltrer dans leur caserne discrètement, il est pris pour un dangereux terroriste kamikaze et se retrouve pris en chasse par douze chiens d'attaque et une dizaine de gendarmes.

29 novembre 99

Fred se vante de pouvoir faire 42 pompes en deux minutes. Seb demande immédiatement à Sophie si elle est capable de faire la même chose, et sans reprendre son souffle. La rédaction décide que Seb est un pervers professionnel. Une cotisation est lancée pour l'envoyer rapidement voir des femmes qui attendent le bus.

1er décembre 99

Rémy se prend les pieds dans le téléphone de Seb et l'envoie s'écraser au sol. Seb hurle à la mort. « *Ah, vous voyez que je ne suis pas le seul à avoir des problèmes* », remarque Stéphane.

2 décembre 99

Aujourd'hui, Cedric est débordé : il doit se faire une super compilation d'inédits de U2, préparer son week-end au Poney-club de Créteil et faire sa liste de courses, sans oublier ses packs de Kro. Dommage pour son régime.

3 décembre 99

Luc passe enfin un coup de fil. Il a finalement été puni et subit actuellement une formation extraordinaire au G.I.G.N. pour racheter sa faute. « *Aujourd'hui, c'était super*, affirme-t-il, *j'ai été attaqué par 24 bergers allemands en même temps pour tester ma résistance physique, y a une super ambiance ici !* »

4 décembre 99

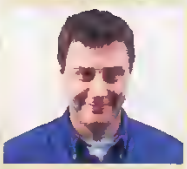
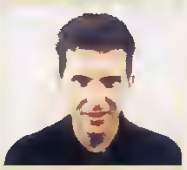
La réception de la version test d'Dpposing Force provoque une gigantesque partie en réseau de Half-Life. Sophie assomme discrètement Rémy pour lui piquer son PC et participer aux festivités. Olivier râle parce qu'il n'arrive pas à jeter des sorts. Sophie implore la rédaction de ne plus lui tirer dessus.

5 décembre 99

Seb a rêvé qu'il était promu rédacteur en chef adjoint. « *Comme quoi*, lance Sophie, *y a pas que moi qui fait des pompes...* »

6 décembre 99

Aujourd'hui (comme tous les autres jours), Stéphane a un problème. Son ordinateur s'est brusquement animé d'une vie indépendante. Après avoir attaqué son chat et sa fiancée, il s'est même formaté lui-même, effaçant ainsi toutes ses listes de problèmes. Stéphane entre en dépression et décide d'arrêter d'avoir des problèmes.

Olivier Canou Rédacteur en chef	**Sébastien** Tasserie Chef de rubrique	**Luc-Santiago** Rodriguez Chef de rubrique tests	**Cedric** Gasperini Rédacteur	**Rémy** Goavec Rédacteur	**Frédéric** Dufresne Rédacteur
					
Jeux favoris : Ultima Ascension et Asheron's Call	**Joux favoris :** Gabriel Knight 3 et Swat 3	**Jeux favoris :** Swat 3 et Spirit of Speed	**Jeux favoris :** Opposing Force et Fifa 2000	**Jeux favoris :** Opposing Force et Tomb Raider IV	**Jeux favoris :** Opposing Force et Urban Chaos

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Rally Championship 2000
En dépit de son indéniable qualité, la version finale du jeu est sortie un peu *buggée*. Les collisions sont toujours aussi étranges et le jeu plante inexplicablement (rarement heureusement) avec certaines cartes graphiques 32 Mo. *What a pity !*

Theme Park World
La version testée était déjà stable mais plantait parfois. La version finale est quant à elle nickel. Les seuls petits regrets concernent l'animation qui se fige parfois quelques secondes et les balayeurs qui nettoient des cochonneries qui se trouvent à six mètres d'eux !

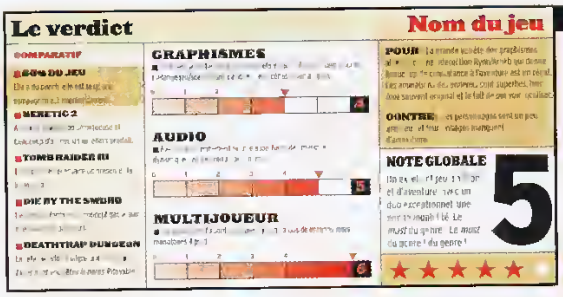
Revenant
Il y a pas mal de gens en colère contre Revenant. Les plus gros griefs concernent des *bugs* d'affichage grossiers (personnage invisible, erreurs de textures) et les temps de chargement dignes de ceux de Diablo. Une fois de plus, Eidos n'a pas laissé le temps aux développeurs de corriger les *bugs*. Félicitations.

Pharaon
Oui, le jeu ne plante plus de manière inexplicable. De plus, les personnages entrent désormais dans les bâtiments sans tourner autour ou disparaître de manière bizarre. Bref, Pharaon, c'est tout bon !

NBA Live 2000
Les petits *bugs* 3D au niveau des collisions déjà observés pendant le test n'ont pas été corrigés.

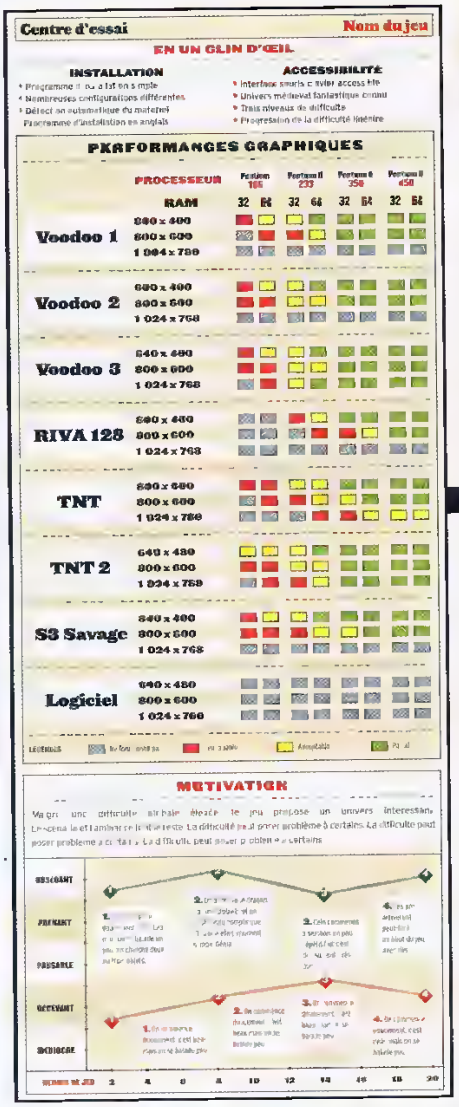
Rayman 2
Incroyable : en plus d'une réalisation excellente et d'une super jouabilité, Rayman 2 ne souffre pas de *bugs*.

Fifa 2000
Toujours pas de *bugs* dans la version finale de ce jeu. On peut donc gagner la Coupe du monde en toute tranquillité !



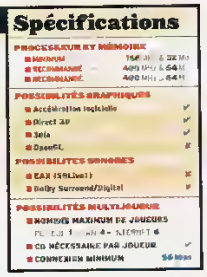
LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou déplus.



1 étoile : très mauvais
2 étoiles : mauvais
3 étoiles : moyen
4 étoiles : bon
5 étoiles : très bon
6 étoiles : excellent

SPÉCIFICATIONS



Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc).

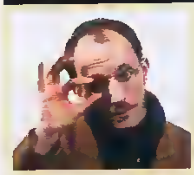
■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Pierrick Bellon — Pigiste

Jeux favoris :
Planescape Torment
et Nocturne

Noël Chanat — Pigiste



Jeux favoris :
The Age of Kings
et The Tournament

Frédéric Pam — Pigiste

Jeux favoris :
Ultima Ascension
et The Tournament

Bertrand Pomart — Pigiste

Jeux favoris :
Rayman 2
et Revenant

Stéphane Prince — Pigiste

Jeux favoris :
Spec Ops 2
et Opposing Force

Michel Robert — Pigiste

Jeux favoris :
L'Entraîneur 99/2 000
et Fifa 2000

Auchan

LE TO

1 TOMB RAIDER : LA REVELATION FINALE

Éditeur : EIDOS Genre : Action/Aventure

★★★★★

Lara est de retour ! Après une trop longue absence, Eidos nous propose le quatrième volet des aventures de la belle Lady britannique. Cette fois pourtant, la belle revient à sa première passion: l'archeologie, pour redevenir cette chasseuse de tresors antiques qu'elle a toujours ete. Apres avoir ecume tous les lieux de la planete, c'est un moindre mal ! Le soft comporte cette fois un tutorial qui nous permettra de diriger la toute jeune Lara à l'aube de sa vie d'aventuriere. Un régal pour tous ceux qui ont deja depuis longtemps succombe aux charmes de l'Indy fille !

2 ULTIMA ASCENSION

Éditeur : Electronic Arts Genre : Jeu de rôle

★★★★★

L'avis de Gen4 : Dernier episode de la saga des Ultima, Ultima Ascension constitue a n'en pas douter un aboutissement. Encore plus fort que le huitieme opus, le jeu totalement en 3D temps réel à l'instar d'Everquest, fera le bonheur de tous, des fans de la première heure, comme des joueurs qui ne decouvrent qu'aujourd'hui cette splendide histoire. Avec 200 personnages non joueurs differents, 60 monstres, 45 sorts et 8 quêtes principales, ce soft promet des heures de jeu dans l'univers extraordinaire de l'epopee fantastique.

3 SWAT 3

Éditeur : Sierra
Genre : Action

★★★★

L'avis de Gen4 : Si l'univers des troupes d'élites de la police vous attire, Swat 3 saura satisfaire vos envies de justice. Membre de ce célebre corps de la police de Los Angeles, vous devrez a la tete d'un commando d'hommes motivés et hyper entraînes regler certaines situations delicates qui pourrissent la vie de votre communaute. En d'autres termes, il faudra passer a l'attaque. Tour en vue subjective, ce qui contribue davantage a l'excellent réalisme du soft, Swwat 3 se revele palpitant, particulièrement dans les phases d'assaut.

4 SEGA RALLY 2

Éditeur : Sega
Genre : rally

★★★★

L'avis de Gen4 : Hit consoles, Sega Rally 2 passe sur PC pour le plus grand plaisir des amateurs de courses automobiles. Rien à dire, les sensations de vitesse sont excellentes, voire grisantes. A cela s'ajoutent des possibilites optimales qui permettront au pilote qui sommeille en vous de s'exprimer. 19 voitures, 17 circuits et 6 surfaces confèrent au jeu son caractère ludique. Rien à dire, la formule fonctionne bien et il y a fort à parier qu'une fois lance, plus rien ne pourra vous arrêter. D'autant plus que les possibilités de jouer en réseau jusqu'a quatre concurrents en simultane, ne font que rajouter a l'aspect challenge du soft.

5 INDIANA JONES

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Tomb Raider like

★★★★

L'avis de Gen4 : Figure de proue de l'aventurier, Indiana Jones revient sur le devant de la scène avec la machine infernale. Cette fois ci, il va devoir combattre les russes qui tentent de dominer le monde à l'aide d'une machine découverte alors qu'ils procédaient à des fouilles. Indy se voit confier la lourde tâche de sauver, une fois de plus, l'humanite. Proche d'un Tomb Raider, Indiana Jones et la machine infernale propose, avec quelques 18 niveaux, une excellente durée de vie au joueur. Alors que demander de plus ?

LA VIE AUCHAN

★ à voir
★★ pas mal
★★★ bon
★★★★ très bon
★★★★★ excellent
★★★★★★ mythique

JANVIER 2000

Gen4 PC CD-Rom

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

6

L'entraîneur 3

Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Gestion de football

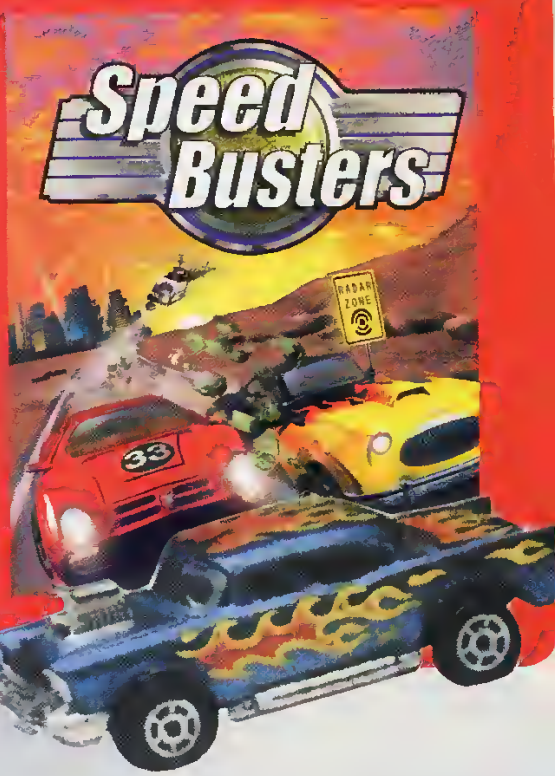
COUP DE COEUR

L'avis de Gen4 : Avec 40000 joueurs, entraîneurs et présidents, 16 championnats et 6 types de statistiques d'aide à la décision pour présidents de clubs, L'entraîneur 3 est le jeu de management d'équipe de football du moment. Prenant en compte la totalité des nouveautés dans le monde du ballon rond, nouvelles formules de coupes d'Europe, ligue des champions et coupe de l'UEFA, sans oublier la coupe du monde des clubs qui devrait débuter en janvier 2000, ce soft constitue sans conteste la référence du moment.

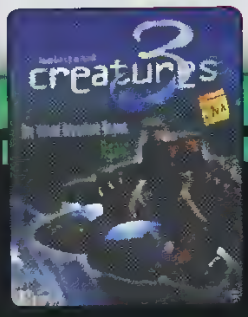
349 F — Outcast + le Guide Solution

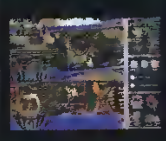
Offre disponible le 15 janvier

89 F — Le jeu Speed Busters + 1 voiture modèle réduit



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS





Coup de

Indiana Jones et la Machine Infernale | Le retour de l'aventurier

Pour info ■ [illegible] Ubi Soft ■ [illegible] LucasArts ■ GENRE [illegible] ■ [illegible] ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX [illegible]

Tout en chiffres
- 18 niveaux
- 11 armes
- 3 véhicules
- un chapeau mou

Version testée
- beta française
- petits *bugs* d'affichage, résolution anormale de certaines quêtes.

Adresse Internet
www.lucasarts.com

Les Russes ont découvert une machine d'une puissance incroyable qui leur permettrait de mettre les États-Unis [illegible]. Seul ennui, des [illegible] pour la faire fonctionner. Pour que la guerre reste froide, c'est encore une fois Indy qui est chargé de sauver le monde.

fouet

Après les nazis, Indy s'attaque aux Russes qui, comme c'est original, veulent dominer le monde.

Le plus célèbre des archéologues est de retour ! Et le moins que l'on puisse dire est qu'il en a vu, des trucs pas normaux ! Indiana Jones, c'est bien lui dont nous parlons, a déjà pas mal roulé sa bosse. Au cinéma, tout d'abord. Récupérer l'Arche d'Alliance, exterminer les Thugs puis tenter de retrouver le Graal, ce n'est pas donné à tout le monde. Et pourtant, Indy l'a fait ! Sur ordinateur, ensuite. Il a encore une fois tenté de récupérer le Graal puis s'est tourné vers les secrets perdus de l'Atlantide. Autant dire que ce n'est plus un bleu. Seulement voilà, en 1947, les Allemands sont bien sagement parqués dans leur pays et subissent le contre-coup de la Seconde Guerre mondiale. Alors Indy, privé de ses ennemis favoris, a décidé de pourrir la vie des Russes... 1947 ? Papy Indy est-il encore de taille à damer le pion à des gros méchants ? Eh bien LucasArts nous apporte la réponse avec Indiana Jones et la Machine infernale.

■ **C'EST BIEN LUI** Le chapeau mou, la barbe de trois jours, pas de doute, c'est bien Indiana Jones, *alias* professeur Henri Jones Junior. Ben oui, Indiana, c'est le nom du chien.

■ **TATATA-TÂÂÂÂ !** Grâce à son fouet, Indy peut traverser de larges ravines et éviter de s'empaler comme un gros naze.

L'homme au bigos

Déjà, on oublie le genre aventure qui avait fait le succès des deux premiers jeux. Pas assez vendeur. Ce troisième *opus* du chapeau mou sur ordinateur est un clone de Tomb Raider, Lara Croft en moins. Résultat, le gentil héros sautille, cours, s'agrippe aux blocs de pierre,

En voiture Simone

Dans Indy, vous aurez le plaisir de piloter trois engins vraiment sympas à manœuvrer. Reste à savoir si vous vous sortirez vivants de ces passages parfois très périlleux. Mais entre nous, Indy est immortel, non ?

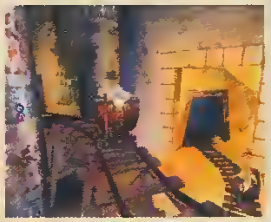
Le dinghy

Que ce soit en eau calme ou dans les rapides, le bateau gonflable est difficile à manœuvrer. Sa lenteur à changer de cap vous oblige à prévoir le coup longtemps à l'avance. Mais quel bonheur de slalomer entre les rochers ! Prévoyez tout de même des rustines.

La Jeep

Il y a plusieurs avantages à la Jeep : conduite aisée, sauts par-dessus les rivières ou ravins et surtout tamponnage de russes sanguinaires. Y a pas à dire, c'est une bagnole solide et pratique. Reste qu'il manque un toit blindé pour parfaire ce bolide et éviter ainsi de se faire dézinguer facilement par les ennemis.

La wagonnet



Indy a une bonne habitude des wagonnets depuis sa folle équipée dans Indiana Jones et le Temple maudit. Ce qui ne veut pas dire qu'il les manie avec une facilité déconcertante ! Entre nous, le déraillement n'est pas loin, la crise de nerfs non plus ! Mais au moins cette fois-ci, vous n'aurez pas de nazis qui vous sautent dessus.

Les jeunes amies du docteur Jones

Il n'y a pas que James Bond qui supporte les délires de mégères en furie. Indy a droit lui aussi à ses boulets. Sauf que contrairement à James, lui se contente d'une seule partenaire par film. Entre nous, ce n'est déjà pas si mal.

Marion Ravenwood

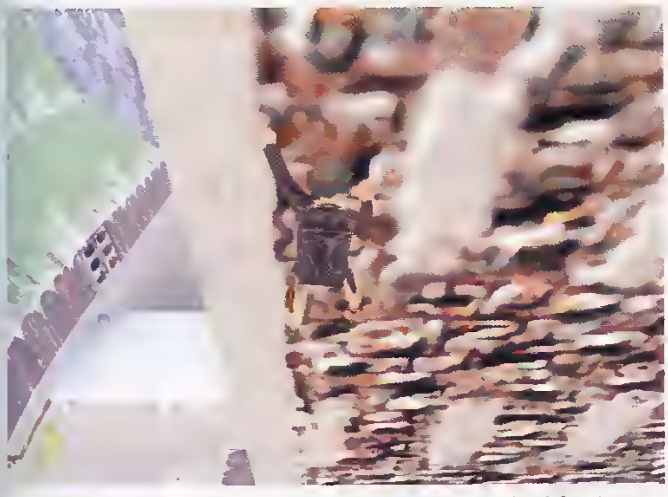
Brunette alcoolique qui ne s'est jamais remise de sa rupture avec Indy, Marion l'accompagne dans la recherche de l'Arche d'Alliance. Interprétée par Karen Allen, sa filmographie est plutôt plate point de vue succès mais plutôt fournie point de vue titres. Aujourd'hui, elle tourne surtout pour la teié mais devrait réapparaître l'année prochaine sur tes écrans dans *The Perfect Storm*, avec Georges Clooney.

Willie Scott

Petite bourgeoise blonde hurlant au moindre ongle cassé, c est une *Indy girl* charmante et attachante mais un boulet pour le héros. Interprétee par Kate Capshaw, alias Kathleen Sue Nail, *alias* madame Spielberg, elle n'a tourne ensuite dans aucun bon film si ce n'est *Black Rain* (1989) avec Michaël Douglas. Mais bon, quand on est mariee avec Steven Spielberg, a-t-on besoin d'un revenu supplémentaire ?

Dr. Elsa Schneider

Encore blonde, encore plus sexy, encore un boulet pour Indy (et son père, souvenez-vous.) puisque c'est une historienne autrichienne à la solde des nazis. Interprétee par Alison Doody, son seul autre film à succès est le James Bond *Dangereusement Vôtre* où elle tait une brève apparition. Comme elle meurt à la fin de La Dernière Croisade, on ne risque pas de la revoir dans Indiana Jones IV.



MACAQUE Indy, tout comme sa cousine Lara, peut grimper aux murs plus aisément que n'importe quel singe. Il est quand même vachement fort Indy.

roule-boule, et se sert d'un arsenal impressionnant pour latter du méchant de tout acabit. Vous avez donc la réponse à votre question : malgré un âge avancé, Indy pète encore le feu. Et c'est tant mieux pour nous autres, joueurs sur PC.

Cette fois-ci, point de Graal, point d'hommes-poissons venus tous droit de l'Atlantide, et surtout, ô changement suprême, plus de nazis. L'Histoire se déroule un peu partout dans le monde. Les nazis sont défaits, l'Europe se remet à grand peine de son affrontement, bref, Indy peut mettre l'autographe de Hitler à la banque (voir Indiana Jones et la Dernière Croisade), ça peut lui rapporter plus tard. Mais si ses ennemis jurés ne sont plus là pour lui mettre des bâtons dans les roues, Indy, lui, continue sa carrière d'aventurier archéologue. Alors qu'il est à ses habituelles affaires, une ancienne connaissance (autrement dit une de ses « ex », à savoir la délicieuse Sophia Hapgood aperçue dans le jeu Indiana Jones et le Secret de l'Atlantide) arrive, non pas pour lui demander de payer enfin sa pension alimentaire, mais pour le mettre au courant d'événements plus qu'étranges.

VOUS ME RECONNAISSEZ ? Sophia Hapgood, en chair et en pixels.

Pièces détachées

Lors de fouilles, les Russes ont trouvé une machine capable de leur donner une puissance suffisante pour régner sur le monde. Comme elle fait partie de la C.I.A. et qu'affronter les Russes directement ne serait que source de conflit international, voire interplanétaire, elle charge notre brave Indy d'aller jeter un coup d'œil à cette machine. Hop, le tour est joué, l'intrigue est posée, les nouveaux méchants aussi, bref, c'est *cool*. Bien vite, Indy se rend compte que les Russes sont à la recherche des dernières pièces essentielles au bon fonctionnement de la machine et il lui faut donc les retrouver avant eux. Durant 18 chapitres, vous allez parcourir le monde à la recherche de ces pièces, le tout dans une aventure digne d'un film. Du canyon aux neiges éternelles en passant par une Babylone oubliée ou encore une île du Pacifique, voilà un bref et incomplet aperçu des centaines de milliers de miles que vous allez

Q&R

WAYNE CLINE
Directeur de production

Qui avez-vous utilisé pour doubler les personnages du jeu et pourquoi ne pas avoir tenté d'avoir Harrison Ford pour Indy ?
Nous avons utilise des acteurs notamment ceux qui ont déjà participe à Indiana Jones et le Secret de l'Atlantide. Mais Harrison Ford ne peut pas doubler son personnage- il est nettement trop cher pour un jeu vidéo ! (Ndlr : par contre, dans la version française c est le doubleur officiel d'Harrison Ford qui a eté utilise)

N'avez-vous pas peur d'être accusé d'avoir copié Lara Croft et son Tomb Raider ?
Tomb Raider la Dernière Révelation est le concurrent direct de ce jeu. Mais lorsque nous avons vu le premier Tomb Raider nous n'avons vu qu'un Indiana Jones au féminin, sans aucune innovation par rapport au personnage. Nous avons décide de rendre à Indy ce qui appartient a Indy en y apportant tout son univers qui est unique

Le scénario est digne d'un tilm, avez-vous eu l'aide de Lucasfilm pour l'écrire ?
Nous avons contacte LucasFilm qui nous a envoyé tout ce qui s est déjà fait (livres et videos) sur Indy et nous avons crée notre propre scénario en gardant, je pense l'esprit du personnage et de son environnement. Mais nous n'avons eu aucune info sur le prochain film d'Indiana Jones !

Filmographie

En mars prochain, un coffret Indiana Jones regroupant les trois films plus un bon gros *making-off* doit sortir en cassette vidéo... en attendant les DVD ?

Les Aventuriers de l'Arche perdue (1981)

Les nazis, s'ils s'emparent de l'Arche d'Alliance, domineront le monde. Avec l'aide d'une aventurière alcoolique, un professeur d'archéologie qui répond au doux nom d'Indiana Jones décide de la trouver avant eux. Il n'aime pas les serpents, fait fondre des Allemands et rentre sagement dans son université

Indiana Jones et le Temple maudit (1984)

Quelque part en Inde, les Thugs s'amusent à arracher le cœur des fidèles, faire travailler les mômes et bouter l'envahisseur anglais. Affublé d'un gamin chinois et d'une mégère blonde, Indy va devoir sauver tout le monde et écraser la révolte des Thugs dans l'œuf. Un épisode déteste de Spielberg lui-même.

Indiana Jones et la Dernière Croisade (1989)

Indy part à la recherche de son Sean Connery de père, disparu alors qu'il allait trouver le Graal. Entre nazis, dédicace privée avec Hitler, le souffle de Dieu, seul le pénitent le passera. Résultat : s'il ne récupère pas le Graal, Indy sauve son papounet dans le meilleur film de la trilogie.

■ **MAYA L'ABEILLE ?** Notre héros préféré va devoir parcourir le monde de long en large. Cela évite la répétition lassante des décors.

parcourir. Mais Indy a de bonnes godasses, alors... Pour les armes, ce seront des flingues (colt, lüger ou automatique), fusils (classique, à pompe ou mitrailleur), sans parler du bazooka, des grenades, des charges explosives, de la machette, et sans oublier l'irremplaçable fouet qui vous servira surtout à traverser les crevasses un peu trop larges. Ajoutez à cela d'autres objets qui pourront vous être utiles un certain temps et vous aurez une bonne vision de toutes les bonnes petites choses que vous prépare cet Indiana Croft et le Tomb Raider infernal. Et puis, entre nous, Indy est moins insupportable que Lara... Au niveau des énigmes, puisqu'il en faut forcément dans ce genre de jeu pour pimenter un peu le tout, vous ne serez pas déçu. Si elles sont nombreuses, elles s'inscrivent dans une logique implacable et ne relèvent ni de l'impossible ni de l'inimaginable. Tirer un levier, pousser un bloc, casser une fenêtre avant d'y entrer, récupérer la machette pour détruire les toiles d'araignée ou encore avoir l'objet maléfique pour détruire la bestiole de glace, il n'y a rien là-dedans que vous ne puissiez trouver par vous-même. Si que dans Tomb Raider, il vous fallait un saut précis pour accrocher telle ou telle corniche et ne pas vous retrouver le cou brisé quarante mètres plus bas, les chutes d'Indiana Jones sont plus rares.

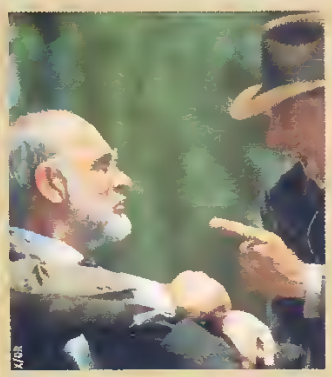
Descente en rafting

Les grands ravins sont généralement passés à l'aide de votre fouet que vous enroulez autour d'une pierre et zou... vous jouez à Tarzan alors que retentit la célèbre musique. *Idem* lorsque vous accomplissez une action difficile ou primordiale : la musique d'Indy se fait entendre, procurant chez le joueur un plaisir et une fierté peu dissimulables. Quelques scènes sont d'ailleurs particulièrement jouissives, comme la descente en bateau gonflable, la conduite de la

■ **ÉRIC MORENA ?** Ô mon bateau-ôôôô, tu es le plus beau des bateaux...

Y aura-t-il un « Indiana Jones IV » ?

Toute sorte de rumeurs courent au sujet d'un probable Indiana Jones IV. Harrison Ford, George Lucas et Steven Spielberg vont-ils le faire un jour ? La seule chose certaine, c'est que tout le monde l'attend...



■ **PAS SI VIEUX !** Sean Connery sera-t-il encore de la partie ?

2005.. Voilà la date de sortie hypothétique d'Indiana Jones IV. Du moins c'est ce qui se dit dans les hautes sphères hollywoodiennes. Selon Spielberg, le scénario aurait à voir avec l'histoire d'Adam et Eve. Mais voilà, Harrison se fait vieux, Lucas est sur *Star Wars* et Spielberg sur trente projets en même temps... Reste que les rumeurs vont bon train et qu'on ne sait pas grand chose de l'histoire. Toujours est-il que Rick McCallum, un des producteurs attitrés de George Lucas, a lâché une info : le scénar est prêt et en béton, reste à trouver le temps de réunir Lucas, Spielberg et Harrison Ford

■ **LA BANDE DES TROIS** Pour qu'Indiana Jones IV soit réalisé, George Lucas, Steven Spielberg et Harrison Ford devront être libres en même temps.

www.eurisko.fr
FunStation 500
MSI 6163 Pro 5PCI / 2 ISA / AGP
Intel 440BX - Evolutif 650 Mhz
Intel Celeron 500 Mhz
Ventilateur AQUA 600
64Mo SDRAM PC-100 (1x64Mo)
.13.5Go Ultra DMA/66 7200RPM 2Mo
.17" Mitsubishi Diamondtron NF 0.25
.DVD-ROM Pioneer 6X/32X U/DMA
Carte fax / modem 56K / V.90
Nvidia TNT2 M64 32Mo SDRAM
Creative Sound Blaster 128
Enceintes Altec Lansing ACS43
Boitier Mid-Tour A-Open 250w
Clavier 105T Euro Accufeel
Souris Logitech Pilot + Roller
Lecteur de Disquettes 3.5" TEAC
UC Garantie 2 ans Pièces & MO
Ecran garanti 3 ans sur site
Celeron 500 Mhz
8 599 FTTC
Paiement en 4 à 36X possible avec Sofinco
100% configurable en ligne
Option Pack MS Windows98 SE
MS Windows98 Seconde Edition
DirectX 7 - IE 5.0 - Panda AntiVirus
CD Auto Réinstallation Système
+849 FTTC
GameStation 500
MSI 6163 Pro 5PCI / 2 ISA / AGP
Intel 440BX - Evolutif 650 Mhz
Intel Pentium III 500 Mhz
Ventilateur GlobalWin VNS04
128Mo SDRAM PC-100 (1x128Mo)
13.2Go UltraDMA/66 7200RPM 2Mo
17" Mitsubishi Diamondtron NF 0.25
DVD-ROM Pioneer 6X/32X U/DMA
Carte fax / modem 56K / V.90
Matrox G400 32Mo SGRAM
Creative Sound Blaster Live! 1024
Enceintes Altec Lansing ACS43
Boitier Mid-Tour A-Open 250w
Clavier 105T Euro Accufeel
Souris Logitech Pilot + Roller
Lecteur de Disquettes 3.5" TEAC
UC Garantie 2 ans Pièces & MO
Ecran garanti 3 ans sur site
PentiumIII 500 Mhz
12 499 FTTC
Paiement en 4 à 36X possible avec Sofinco
100% configurable en ligne
Option Joystick Retour de force
Microsoft Force Feedback Wheel
+799 FTTC
Microsoft Force Feedback Pro
+699 FTTC
UltraStation 500
MSI 6167 5PCI / 2 ISA / AGP
AMD750 - Evolutif Athlon 750 Mhz
AMD Athlon 500 Mhz
Ventilateur GlobalWin FKK50
128Mo SDRAM PC-100 (1x128Mo)
22Go UltraDMA/66 7200RPM 2Mo
19" Mitsubishi DiamondTron NF 0.25
DVD-ROM Pioneer 6X/32X U/DMA
Carte fax / modem 56K / V.90
Nvidia GeForce 256 32Mo
Aureal Vortex SuperQuad Digital
Enceintes Altec Lansing ACS34
Boitier Mid-Tour A-Open 250w
Clavier Microsoft Internet Keyboard
Souris Logitech Pilot + Roller
Lecteur de Disquettes 3.5" TEAC
UC Garantie 2 ans Pièces & MO
Ecran garanti 3 ans sur site
Athlon 500 Mhz
15 899 FTTC
Paiement en 4 à 36X possible avec Sofinco
100% configurable en ligne
Option Microsoft Intellimouse
Souris Intellimouse Explorer
Technologie Optique IntelliEye
à la place d'une logitech PS/2
+299 FTTC
Options valables pour toute commande d'une station Eurisko
Eurisko Show Room : 22 Avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly Sur Seine
Metro Porte Maillot / Sablons - RER Porte Maillot - Peripherique Porte Maillot
Tel : 01 41 92 95 95 - Fax : 01 41 92 95 90 - EMAIL : Ventes@eurisko.fr
Du Mardi au Samedi de 10H30 à 13H30 et de 14H30 à 19H30
Acceptation du dossier par Sofinco - TEG en vigueur au 31/10/99 hors assurance invalidité / décès facultative variant entre 13 90 % et 10,40 % l'an. Offre valable ... Montant du crédit 5299 FF remboursable en 18 mensualités de 575,31 FF hors assurance facultative - Coût total du crédit : 1056 58 FF - TEG 13 9 % l'an ...

« Je suis sûr que le public serait heureux de retrouver Indiana Jones. C'est un aventurier romantique très attachant... Mais je n'interpréterai plus jamais ce rôle, il fait partie du passé. Je suis aujourd'hui plus proche de personnages comme Jack Ryan que de Han Solo ou Indy, désolé ! »
Harrison Ford

SAC À MAIN De nombreux animaux hargneux sont aussi de la partie : crocos, araignées, scorpions et bien sûr, des serpents !

Le jeu est vraiment intéressant et les énigmes sont simples. Ce qui ne veut pas dire qu'elles sont simplistes.

OPINION

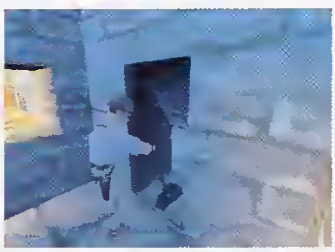
LUC-SANTIAGO

Alors que Tomb Raider est, à la base, une adaptation non officielle d'Indiana Jones, on se demande pourquoi LucasArts a autant tardé pour réaliser sa version. Resultat : il y a déjà eu pas mal de clones et cette aventure, aussi bien réalisée soit-elle, ne bénéficie pas d'un gros effet de surprise. Une innovation genre vol à dos de dragon aurait donc été la bienvenue. Mais bon, il faudra se contenter de tout ce que l'on connaît déjà...

Jeep ou du wagonnet. Ça change un peu de la sempiternelle balade à pied. Mais même armé de ses deux godasses, Indy vit de palpitantes aventures. La base russe dans la neige ou le camp d'archéologie sont, par exemple, très sympa. Pour les combats, ils sont simples et rapides. Deux coups de feu suffisent en général à faire mordre la poussière à vos assaillants. Malheureusement, les armes sont peu précises et il faut souvent se rapprocher pour atteindre sa cible. Les trousses de soin sont donc importantes (les Russes ne se laissent pas abattre tranquillement) et doivent être gérées au mieux.

Et sa dure...

Certes, vous aurez quelquefois du mal à tout comprendre, mais dans l'ensemble, on progresse vite et les réponses à vos problèmes sont vite données. Même si ce genre de jeu commence à tourner en rond, même si cet épisode n'apporte pas vraiment d'innovations, LucasArts s'en sort non seulement avec un héros charismatique, mais aussi grâce à un scénario vraiment bien fait et surtout long ! Ce qui nous entraîne vers le chapitre « durée de vie du jeu ». Eh bien croyez-moi, elle est assez exceptionnelle. C'est simple, après une dizaine d'heures (et sans chômer), je n'ai complété que quatre des dix-huit chapitres... ce qui peut, en gros, nous amener à facilement 40 heures de jeu, voire 60 pour les traînards ou ceux qui veulent découvrir tous les secrets



TOUT PAREIL Comme Lara, Indy sait tirer des leviers. C'est *cool*...

Centre d'essai Indiana Jones et la Machine infernale

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION
+ L'installation est rapide
+ Le materiel est détecté automatiquement
+ Presque tous les *paddles* fonctionnent

ACCESSIBILITÉ
+ L'interface est simple d utilisation
+ Le premier niveau est en réalité un bon tutorial
- La jouabilité est assez mauvaise
- Les novices auront du mal avec la prise en main

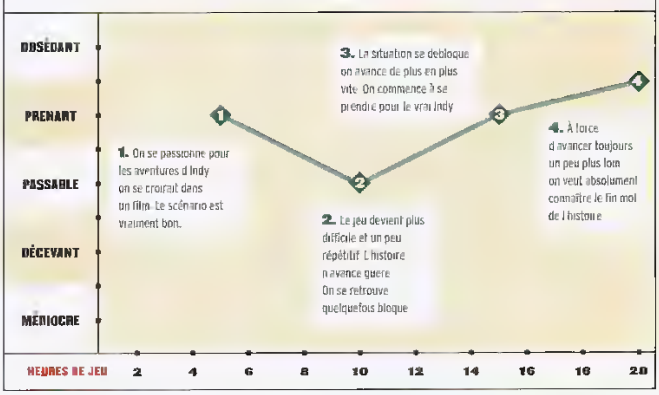
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 166		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450	
	RAM	32	64	32	64	32	64	32	64
Voodoo Diamond Monster 3D	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 2 Diamond Monster 3D II	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Rage 128 All-in-Wonder 128	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Matrox G400 Millennium G400	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
S4 Savage Diamond Stealth III S540	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Software	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

Indiana Jones et la Machine infernale possède une durée de vie plutôt exemplaire pour le genre. Si quelques passages sont un peu creux, vous devriez être passionnés la plupart du temps. Incarner Indy, c'est quand même chouette.



OPINION

CEDRIC

Ben oui, c'est du Lara Croft tout craché... À quelques nuances près, toutetois. Déjà, l'aventure est bien plus intéressante. Ensuite, même si la réponse des touches de contrôle est trop longue, on ne passe pas des heures à sauter de pierre en pierre et les énigmes sont plus agréables. Les ennemis, aussi, sont plus sympa. Autrement dit, Indiana Jones et la Machine infernale est un jeu à découvrir.

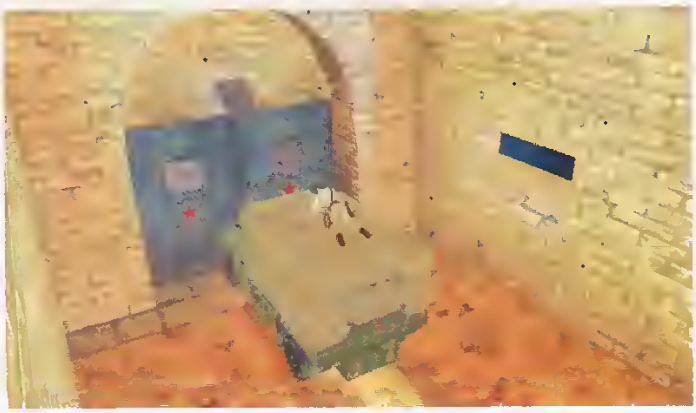
■ **DÉJÀ VU** On a déjà vu ça quelque part... Beaucoup de pièges ou d'énigmes s'inspirent de ceux aperçus dans les films.

cachés du jeu. Entre nous, Tomb Raider n'en a, pour le moment, pas ottert ne serait-ce que la moitié...

On regrettera toutefois de nombreuses choses sur cet Indy virtuel. Tout d'abord, et c'est terriblement décevant, les contrôles ne réagissent pas au quart de tour. La jouabilité s'en ressent parfois et nuit vraiment au plaisir du joueur. Ensuite, certains niveaux sont un peu lourdingues et il vous faut taire machine arrière pour récupérer un embranchement ou alors donner une nouvelle orientation à votre progression. Quant au graphisme, s'il est honnête, il ne pète quand même pas le feu. *Idem* pour l'humour, bien trop rare par rapport aux films. Mais malgré ces lourds désagréments, Indy et sa « machine » est plutôt séduisant. Énigmes sympa, ennemis sympa, scénario digne d'un tilm, vous passerez de longues et plaisantes heures en sa compagnie. ■

- Cedric Gasperini

■ **AUTOMATIQUE** La visée pour les armes à feu est gérée par l'ordinateur.



■ **COMME AU CINÉMA** De nombreuses scènes cinématiques, parfois longues, souvent très courtes, donnent à cet Indiana Jones un rythme plutôt agréable.

Le verdict — Indiana Jones et la Machine infernale

COMPARATIF

■ **INDIANA JONES...**
Scénario en béton durée de vie consequente, reste la jouabilité qui pèche un peu

■ **TOMB RAIDER IV**
Lara Croft en short, encore et toujours, sans reelle innovation si ce n'est au point de vue des graphismes.

■ **SOUL REAVER**
Dans le même genre mais au pays des âmes errantes avec son lot de magie et de gros mechants. Plutôt sympa

■ **NERETIC II**
Un Tomb Raider chez les elfes, avec son lot de magie et de gros mechants. Beau et solide

GRAPHISMES

■ Sans être révolutionnaire le graphisme d Indiana Jones et la Machine infernale est plutôt honnête.

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Si les musiques vous replongent avec ravissement dans le film les voix sont elles passables

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR

■ Il n'y a aucune possibilité Multijoueur pour Indiana Jones et la Machine infernale

-

POUR : Un scenario vraiment intéressant, une realisation honnête une durée de vie consequente et des passages d anthologie qui vont faire date dans le jeu d aventure

CONTRE : La jouabilité laisse parfois à desirer les voix françaises sont décevantes et il manque un point essentiel à Indy l humour

NOTE GLOBALE

Indy et sa machine infernale raviront les amateurs du genre et pourront interesser les novices Mais la réalisation aurait pu être meilleure

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MININUM P200 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P350 MHz et 64 Mo
■ RECONNANDÉ P400 MHz et 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES

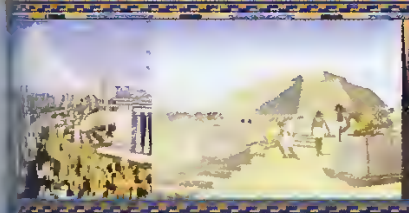
■ EAX (SBLive!) ✘
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 • LAN ✘ • INTERNET ✘
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✘
■ CONNEXION MINIMUM ✘

PHARAON

Bâtissez un empire pour l'éternité



Une dimension stratégique accrue :

- ...ssions à travers 3 campagnes distinctes
- ...le 100 personnages différents et autant de bâtiments à découvrir
- ...dèle de gestion sophistiqué des paramètres sociaux, économiques, politiques, religieux et culturels de la cité
- ...gez vos troupes militaires sur terre et votre flotte navale sur le Nil
- ...sieurs cartes inclus

De nombreuses innovations :

- Le 1er city-builder dans l'Egypte ancienne
- Construisez pierre par pierre les plus célèbres monuments d'époque
- Gérez les crues du Nil tout au long de l'année
- Progressez dans la dynastie de père en fils
- Accomplissez vos missions dans le temps imparti

POUR TOUS PUBLICS

Par les créateurs de Caesar III

SIERRA

www.sierra.fr/pharaon

Avatar su

Ultima IX Ascension | La série mythique revient pour la dernière fois !

Pour info

■ Éditeur Electronic Arts ■ [illegible] Origin System ■ [illegible] jeu de rôle ■ [illegible] 1 ■ [illegible] tout public ■ [illegible] env. 370 F

Tout en chiffres

- 200 personnages non-joueurs différents
- 60 monstres
- 45 sorts
- 8 quêtes principales
- 3 ans de développement

Version testée

- bêta américaine
- *bugs* d'affichage (monstres en lévitation), moteur 3D lent

Adresse Internet

www.ultimaascension.com

« Avatar, sors de ton sommeil ! Le Gardien a envahi Britannia, et Lord British fait appel à toi pour la dernière aventure. » Après cinq années d'attente, l'Avatar revient pour libérer le monde de Britannia du joug du Gardien et pour mettre un terme à la saga des Ultima. Origin nous livre l'ultime dénouement de l'épopée fantastique de l'un des plus célèbres héros des jeux vidéo. Préparez-vous à atteindre les plus hauts sommets de l'extase ludique

HIT Gen4 PC CD-Rom

perstar

Le conseil des magiciens a fait ériger un autel en l'honneur de chacune des vertus originelles dans les grandes cités du royaume.

JE VOUS AI COMPRIS Lord British a encore besoin de vous pour cette ultime aventure !

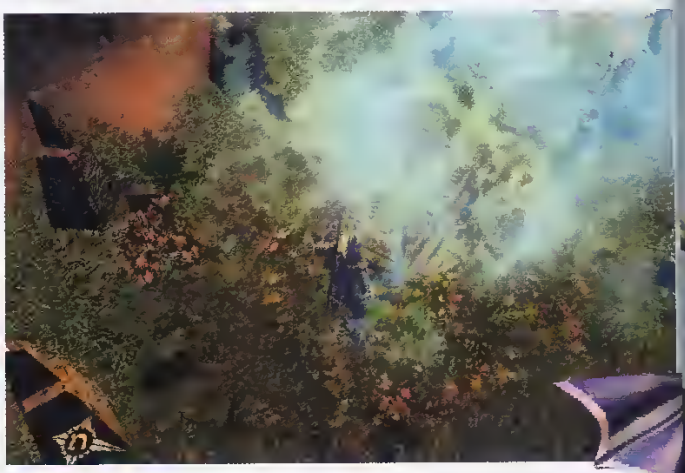
Q&R

RICHARD GARRIOTT
Chef de projet

Comment réaliser un jeu à la prise en main facile sans sacrifier la richesse du monde de Britannia ?
Le monde des Ultima est devenu si riche et si élabore au fil des années qu'il a tendance à rebuter les neophytes. Dans les précédents volets, vous plongiez directement dans l'histoire, les débutants étant livrés à eux mêmes. Ultima IX rend l'introduction du joueur au monde de Britannia plus aisée grâce à un tutorial et un scénario très lineaire au départ. Puis, lorsqu'il est imprégné du contexte, Britannia lui est ouverte dans sa totalité.

En quoi Ascension diffère-t-il des autres jeux de rôle ?
Dans la plupart des jeux de rôle classiques, vous devez combattre des monstres et terrasser le méchant à la fin. Avec Ultima IX, le joueur adopte une approche plus philosophique de son interaction avec le monde environnant. Le jeu l'amène à effectuer une introspection et un questionnement sur les phénomènes de société contemporains.

Origin porte bien son slogan de faiseurs de mondes. Cette équipe de renom a su créer au til des années des jeux à l'univers riche comme la série des Wing Commander ou des Privateer. Le microcosme de Ultima est, à n'en pas douter, le plus abouti de tous. Les développeurs se targuent d'avoir créé « *le monde le plus prenant et le plus envoûtant dans lequel le joueur ait jamais évolué.* » Ce neuvième et dernier *opus* de la saga vient conclure la troisième trilogie de Ultima : La trilogie du Gardien. Elle avait débuté avec Ultima VII The Black Gate, puis a suivi Ultima VIII Pagan, qui déçu un peu les fans. L'équipe dirigée par



L'AUTEL DE LA VERTU Une brume évanescente s'échappe de l'autel et sa puissance m'envahit. Là est la magie des huit vertus.

COLLECTIONNEUR FOU Richard Garriott collectionne les objets anciens dont les armures et les combinaisons spatiales (de son papa). Ce type est un passionné.

Richard Garriott a souhaité reprendre le meilleur des volets précédents afin de réaliser le jeu de rôle le plus marquant de cette tin de siècle. Ainsi, on retrouve le concept des huit vertus et des trois principes issus de Ultima IV Quest of the Avatar et l'effort porté sur la crédibilité du monde virtuel prend pour modèle Ultima VII, le plus riche de tous les épisodes selon les développeurs.

Pour les non-initiés, ce jeu de rôle vous permet d'incarner l'Avatar : une sorte d'être suprême doté de pouvoirs incommensurables, utilisés dans le seul but de défendre la veuve et l'orphelin. C'est l'incarnation du Bien confronté aux forces du Mal. Ascension voit le

OUVRE TON ESPRIT La voyante pourra-t-elle expliquer mes rêves prémonitoires ?

retour du Gardien sur Britannia. Ce dernier s'attaque cette fois directement aux huit vertus qui regissent le Bien dans ce monde. Encore une fois, l'Avatar est sollicité par Lord British pour mener à bien cette dernière quête et défaire une bonne fois pour toute son pire ennemi.

Un changement de taille

Après une cinématique d'intro qui donne envie de se jeter sauvagement dans l'aventure (mais pas trop fort quand même, hein !), on est marqué par un changement de taille dès les premières secondes de jeu : l'Avatar évolue désormais dans un monde en totale 3D temps réel, à l'image d'Everquest pour les connaisseurs. La vue est « objective » (comme dans Tomb Raider) et la caméra suit scrupuleusement les mouvements de la souris. Une vue subjective (par les yeux du héros) est également possible, permettant d'avoir une représentation plus en détails du monde environnant. Je (l'Avatar) me réveille à peine, qu'une voix solennelle me sort de ma torpeur pour m'avertir des dangers que courre Britannia. Je saute dans mes bottes, revêts tout mon équipement d'Avatar et pars à l'aventure sur le champ ; un héros doit être disponible à toute heure de la journée, c'est ma devise (un peu comme un pigiste de *Gen4 PC*...) ! Dès le départ de l'aventure, je suis en émoi devant la qualité qraphique des décors alentours. Les papillons volettent ça et là, des collines habillent le panorama, la végétation foisonne de toutes parts, les oiseaux gazouillent, je m'immerge de plain pied dans cet univers virtuel. Très vite, j'aperçois

Le jeu se déroule dans un monde en 3D temps réel. La qualité graphique des décors est stupéfiante !

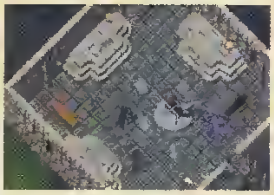
DRAG QUEEN Ce papy est en réalité un redoutable guerrier auquel vous devrez piquer sa rune.

TONNERRE DE ZEUS Les éléments se déchaînent. Pluie, éclairs, tonnerre, je me retrouve en plein milieu de la tempête. J'ai l'air fin avec ma cotte de mailles, moi !

L'avenir des jeux de rôle

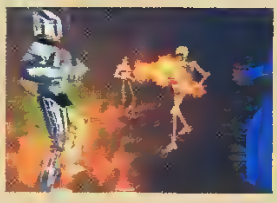
Ces deux dernières années ont été marquées par l'avènement des jeux de rôle *on-line*. Quels sont les atouts qui les différencient des jeux solo ?

Ultima Online



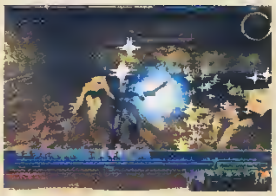
Fervent médiateur du monde d'Ultima sur le Net, il déchaîne encore les passions. Bien que le précurseur en la matière reste Meridian 59 de 3DO Studios, UO a posé les bases du jeu de rôle *on-line* avec son monde virtuel en perpétuelle évolution, où l'on retrouve des micro-sociétés groupées sous forme de Guildes. L'arrivée de serveurs européens nous a permis de découvrir officiellement le jeu à l'occasion de la sortie de The Second Age.

Everquest



Un cap est franchi avec Everquest, un jeu de rôle en 3D exclusivement *on-line*. En effet, le point marquant de ce titre réside dans sa qualité graphique impressionnante. Les effets visuels des sorts sont magnifiques, les cycles de jour et de nuit sont gérés et la jouabilité est exemplaire. Par ailleurs, les développeurs de 989Studios ont su éluder le problème des *player-killer* d'une manière habile. Bref, cet Everquest accuse peu de défauts et se révèle excellent.

Asheron's Call



Encore en phase de test il y a peu de temps, Asheron's Call est enfin disponible à la vente sur le territoire nord américain uniquement (soupir...), mais la commande *via* le Net est possible). Reprenant le meilleur des précédentes réalisations, ce jeu s'annonce déjà comme la futur référence des jeux de rôle *on line*. Espérons que Microsoft ne tardera pas à commercialiser ce bijou sur le vieux continent (voir le test dans ce numéro).

« C'est avec excitation mais aussi tristesse que nous vous abandonnons Ultima Ascension : c'est non seulement la fin d'une époque mais surtout la fin d'une histoire aussi vieille que le jeu vidéo lui-même... Une histoire qui vous est consacrée, puisque vous êtes le seul et unique Avatar. Préparez-vous à vivre le chapitre final de vos propres aventures ! »
Lord British

STARGATE Derrière cette porte magique m'attend le monde de Britannia.

LE MONDE PERDU Sont-ce là les vestiges d'une civilisation oubliée, ou le résultat d'un cataclysme effroyable ?

la roulotte d'une bohémienne dans une clairière à proximité de mon doux logis. C'est le premier personnage avec lequel je vais pouvoir interagir. Je m'approche d'elle et un dialogue s'établit. Je m'entends parler, moi, l'Avatar, pour la première fois ! En effet, fini les textes à rallonge et les dialogues sans vie, place désormais au son pour donner davantage d'impact et de réalisme au jeu.

Madame Mirochka

La diseuse de bonne aventure va-t-elle me lire l'avenir ? Encore un charlatan qui n'en veut qu'à mon argent, me dis-je ! Que *nenni* ! Elle est là pour tirer mes traits de personnalité par le biais de son tarot : huit cartes correspondant chacune à une des vertus de l'Avatar. On trouve d'ailleurs un exemplaire réel des huit cartes dans le *packaging* de Ultima IX. Ces vertus sont constituées à partir de trois principes : les idéaux fondamentaux dont découlent les vertus. Ces principes sont : la Vérité, l'Amour et le Courage. Les différentes combinaisons de ces trois valeurs morales génèrent les huit vertus : l'Honnêteté, la Compassion, la Vaillance, la Justice, le Sacrifice, l'Honneur, la Spiritualité et l'Humilité (en combinant l'Amour et le Courage, on obtient le Sacrifice). Une question m'est posée pour chaque vertu et mes réponses influent directement sur la création de mon personnage.

J'oriente mes choix vers les vertus de sacrifice et d'honneur pour enfin ne retenir, en dernier lieu, que l'honneur. Je serai donc Paladin, symbole de la pureté de corps et d'esprit, et mes attributs seront

L'Avatar est à nouveau sollicité par Lord British pour mener à bien sa dernière quête.

Plus vrai que nature

L'écosystème de Ultima IX joue un rôle important dans la représentation que le joueur se fait du monde de Britannia. Il le rend plus vivant, plus crédible. Un petit bain de nature avec, en musique d'accompagnement, *Les Quatre saisons* de Vivaldi.

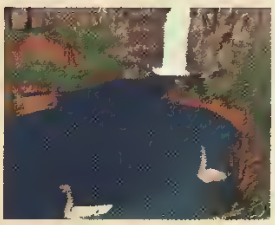
Soleil couchant

Jusque là, rien de bien nouveau, mais quand vient le soir, on peut observer le soleil baisser à l'horizon et voir le ciel se teinter d'une couleur rougeâtre. On assiste bien à un coucher de soleil très progressif et on se surprend à trouver ça beau !

L'astre de la nuit

Dans ce ciel étoilé, la pâleur de la lune contraste avec l'obscurité de la nuit. Elle a encore raté son rendez-vous avec le soleil mais nous offre ses plus beaux atours (*ma qué*, quel romantisme !) Elle sait se faire désirer, le spectacle est magnifique !

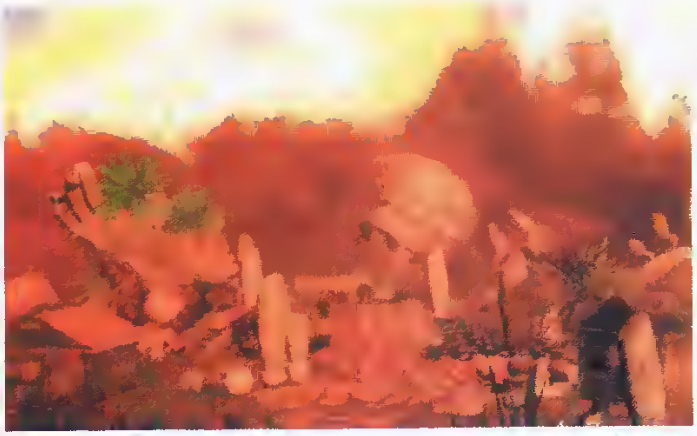
Échappée bucolique



La faune et la flore de Britannia sont remarquables. On peut admirer des cygnes évoluer gracieusement sur un lac près d'une cascade, des moutons brouter l'herbe dans de verts pâturages, des papillons battre des ailes...

BARBARE Il faudra en découdre avec des guerriers dans ce genre, pour atteindre le but de votre quête.

La diseuse de bonne aventure est là pour tirer les traits de personnalité du héros par le biais de son tarot.



DES CINÉMATIQUES RENVERSANTES Vous aurez droit à ces chefs-d'œuvre d'animation à chaque moment crucial de l'histoire. Dommage que le moteur 3D ne soit pas meilleur !

définis en conséquence. À chaque vertu correspond une classe de personnage bien distincte. Ainsi par exemple, choisir la vaillance amènera la création d'un guerrier. Il est également possible d'incarner un druide, un mage, un ranger, un barde, un berger... Après avoir fait le compte de mon inventaire, je franchis la porte inter-dimensionnelle vers Britannia, prêt à remplir mon ultime mission pour Lord British.

Mise en garde

Une autre cinématique bien étrange ponctue mon arrivée et laisse présager un scénario aux multiples rebondissements. Je suis dans la forteresse de Stonegate ; les quelques livres que je feuillette m'informent sur ma quête : vingt ans ont passé depuis mon dernier voyage sur Britannia, le conseil des magiciens a fait ériger un autel en l'honneur de chacune des vertus originelles dans les huit principales villes de Britannia. Ces autels assurent la protection des Britanniens contre le Gardien et ses projets néfastes. Malheureusement, le danger est tout autre ! À mon arrivée à Britain, Lord British me met en garde contre un mal rongeant le royaume de l'intérieur,

LUMIÈRE ! Le rendu visuel des sorts est somptueux dans Ultima Ascension.

un mal insidieux qui convertit l'esprit des habitants en les faisant agir à l'encontre des valeurs prônées par les vertus. C'est ainsi que dans Britain, normalement cité de la compassion, règne un climat de haine et de ségrégation. Toutes les personnes défavorisées sont bannies et rejetées à l'extérieur de la ville. Plutôt que la compassion, c'est le mépris qui régit désormais Britain. Il semblerait que l'origine du problème soit une immense colonne constituée d'une roche noire et surgie de terre juste au nord-est de Britain. Plus tard, je réalise qu'un monument semblable est présent à proximité de chacune des autres villes, semant le chaos et la discorde alentour. Le calcul est vite effectué : huit vertus, huit colonnes, huit villes, huit quêtes principales.

Mais le scénario ne s'en tient pas là, j'apprends que Lord Blackthorn (une vieille connaissance) sert les desseins du Gardien et a décidé de me mener la

Q&R

BEVERLY GARLAND
Directeur artistique

Quels ont été les challenges à relever en tant que directeur artistique de Ultima IX Ascension ?
Le plus gros challenge a été de fournir aux joueurs un environnement graphique et un niveau de détails qu'ils étaient en droit d'attendre afin de rendre leur expérience la plus vraie possible. Ce sont les plus petits détails qui font qu'un monde semble réaliste et vivant.

Comment l'interface de jeu fonctionne-t-elle ?
Ascension n'est pas un jeu de dextérité. Le personnage peut évoluer dans ce monde naturellement et s'il lui est possible d'effectuer une action, il s'exécutera sur le champ. Une barrière se trouve sur le chemin de l'avatar, il l'enjambera et continuera sa route.

Comment fonctionne le système de récompenses ?
Je trouve ce système très valorisant pour les joueurs. À chaque fois qu'ils font une bonne action, ils reçoivent une récompense, et sont pénalisés lorsqu'ils agissent mal. Ils augmentent leurs caractéristiques, gagnent de nouveaux sorts, etc., alors qu'ils atteignent des objectifs clef du scénario.

L'interface en détails

Elle est très bien faite et suffisamment discrète pour ne pas surcharger la fenêtre de jeu principale. Accessible d'un simple clic, en voici l'analyse succincte.

La fenêtre principale

On observe aux quatre coins de l'écran une jauge correspondant respectivement au niveau de mana de l'Avatar, à son niveau de vie, à son coefficient d'attaque et à son coefficient de défense. En bas au milieu, la ceinture d'objets rapides, sur la gauche le compas et le sac à dos, sur la droite le journal et le livre de sort. C'est sobre et explicite.

Le journal

Le journal vous permet de régler les paramètres de jeu, de sauvegarder ou de charger une partie, de consulter vos notes (les événements les plus importants y sont automatiquement consignés), de vérifier les caractéristiques de votre personnage. Bref, c'est votre livre à tout faire et il ne faut pas hésiter à s'en servir.

Le livre de sorts

Regroupant les arcanes les plus secrets des huit cercles de magie, il vous sera utile afin de récupérer les réactifs nécessaires à l'invocation des sorts. C'est une source de connaissance inestimable pour les magiciens. Les autres, ceux qui préfèrent l'acier, s'en passeront !

Le sac à dos

Afin de ranger votre matériel et le fruit de vos quêtes, rien de tel qu'un bon vieux sac à dos. Attention, malgré tout, à ne pas mettre n'importe quoi dedans car vous serez vite limité en espace de rangement. C'est le syndrome Baldur's Gate, sans doute !

TOUS partis faire un FLIPPER...

...CHEZ EUX !!!

(même le barman !!! C'EST FLIPPANT...)

PRO·PINBALL

FANTASTIC JOURNEY

Le jeu qui va faire TILTER votre PC !

PlayStation

WINDOWS CD-ROM PC

empire INTERACTIVE

www.ubisoft.fr

Ubi Soft

■ **CRACHEUR DE FEU** Ce dragon a l'air peu commode (vous en connaissez beaucoup des dragons aimables vous ?). Mais il va bien falloir que je le terrasse si je veux franchir cette montagne !

■ **INVOCATION MINEURE** Ce démon venu de l'au-delà possède des pouvoirs redoutables

vie dure. Je vais devoir ramener ses sbires à la raison d'une manière plus ou moins expéditive. Les rencontres effectuées et les dialogues qu'elles provoquent me permettent d'en savoir plus au sujet de l'état actuel du royaume. Je réalise alors qu'il est possible de réaliser des missions annexes. Vous l'aurez donc compris, Ultima IX Ascension propose un scénario non linéaire qui donne une grande liberté d'action à l'Avatar.

Je reste sidéré devant les décors qui s'affichent à l'écran, au hasard de mes pérégrinations. On a l'impression qu'il n'y a aucune coupure entre les différents panoramas, et on ne prête même pas attention aux transitions de décor tellement elles sont naturelles. Le monde de Britannia apparaît comme un tout indissociable. D'ailleurs, le rendu 3D de l'environnement dans lequel on évolue concoure à appuyer la qualité de l'ensemble. C'est très détaillé et les textures sont plaisantes en résolution 1024 x 768 32 bits. Mais pour une qualité de jeu correcte, il est impératif de baisser les paramètres graphiques (640 x 480 suffit largement) afin de gagner quelques *frames* par seconde (images affichées à l'écran, qui, rapportées à une unité de temps, témoignent de la fluidité d'une animation) ! Les bâtiments sont gigantesques, les plaines s'étendent à perte de vue, les montagnes pointent vers le ciel jusqu'à atteindre les nuages. On se sent infiniment petit dans un infiniment grand.

Plein de vie

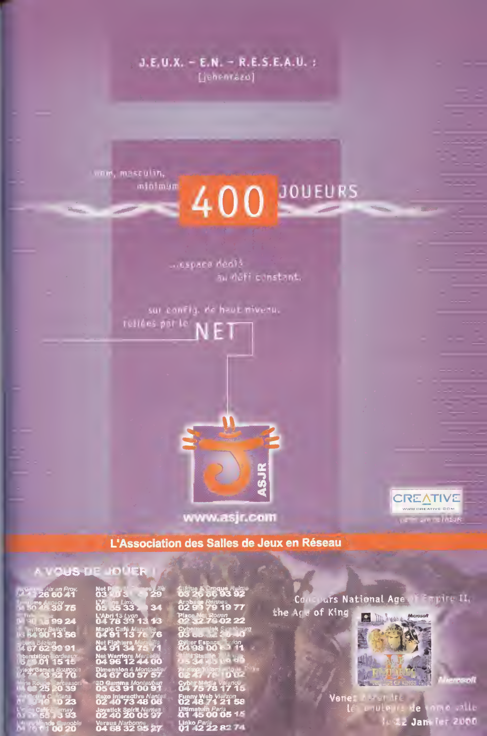
La 3D isométrique de Ultima VIII Pagan est bien loin, et tout se passe en 3D temps réel désormais. Les cycles de jour et de nuit sont gérés (cf. encadré « Plus vrai que nature »), ainsi que les intempéries. Le monde de Britannia n'est plus figé, austère, il regorge de vie et invite même à sa découverte, indépendamment des quêtes que l'on a à remplir. C'est l'un des points forts du jeu : l'incroyable interaction

OPINION

OLIVIER

Pas de surprise, c'est un jeu Origin. Ce que j'entends par là ? Que c'est un jeu doté d'un scénario génial et archi prenant. Mais il est conçu pour des machines qui ne devraient exister que dans deux ans. Bref ça rame sur un PIII 500 avec TnT 2 et ça m'agace. Sinon la saga s'achève en beauté et les heures de jeu se compteront par centaines. J'en connais qui ne pouront plus le lâcher.

■ **OUE VOUS AVEZ DE BELLES OENTS** L'entrée de ce sanctuaire n'est pas rassurante, le papy devant moi non plus, d'ailleurs ! Mais c'est pas le moment de manquer de sang froid.



J.E.U.X. - E.N. - R.E.S.E.A.U. :
[jehenrézo]
nom, masculin,
minimum
400
JOUEURS
...espace dédié
au défi constant.
sur config. de haut niveau,
reliées par le
NET
ASJR
www.asjr.com
CREATIVE
L'Association des Salles de Jeux en Réseau
A VOUS DE JOUER !
Net Fighters Marseille 04 91 34 75 71
Net Warriors Marseille 04 96 12 44 00
Dimension 4 Montpellier 04 67 60 57 57
3D Gamma Montauban 05 63 91 00 91
Rezo Interactive Nantes 02 40 73 48 06
Joystick Spirit Nantes 02 40 20 05 97
Versus Narbonne 04 68 32 95 27
Clique & Croque Reims 03 26 86 93 92
Cyber Média Valence 04 75 78 17 15
Funny Web Vierzon 02 48 71 21 58
Ultimatum Paris 01 45 00 05 15
Linko Paris 01 42 22 82 74
National Age
the Age of King
Microsoft
le 22 Janvier 2000

OPINION

LUC-SANTIAGO

On pourrait croire, comme ça, que Fred dit tout dans son test... Que *nenni* ! Pour parler d'Ultima IX, il faudrait le journal entier ! En fait, en s'y plongeant, on se demande ou le jeu excelle... Graphismes, profondeur, scénario, complexité, durée de vie ? Tout cela à la fois et bien plus sans doute ! C'est un jeu de la trempe d'un Nomad Soul, mais qui pêche par un moteur 3D qui aurait dû être plus performant.

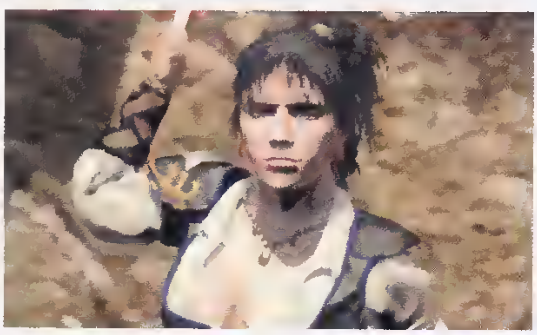
JEUX DE MAINS Tu vas passer un sale quart d'heure vile créature, foi d'Avatar !

du personnage avec le monde extérieur. L'environnement sonore n'a pas été négligé et l'équipe d'Origin a fait appel aux techniciens de Lucasfilms pour mettre leur studio d'enregistrement à la norme 3D THX, la référence cinématographique actuelle en terme d'effets sonores. Le résultat est surprenant, pour peu que l'on possède l'équipement adéquat. Le moindre bruit de fond, les dialogues, les bruitages lors de l'invocation des sorts, tout a été pensé avec minutie pour rendre ce monde virtuel actif, dynamique.

J'ai des voix dans la tête !

Au niveau de la jouabilité, c'est du tout bon ! Les premiers pas dans le jeu se font en douceur : une voix *off* guide l'Avatar et l'aide à assimiler les principes de Britannia pour bien suivre la suite de l'aventure. L'interface de jeu est intuitive (cf. encadré « L'interface en détails ») et laisse la place à la fenêtre principale en plein écran : cela permet de profiter au mieux de la 3D. Elle s'affiche en surimpression et on accède très vite aux différents menus par un clic de souris ou un raccourci clavier. Les déplacements et les combats sont gérés conjointement à la souris et au clavier.

À ce sujet, un effort a été porté sur l'ergonomie des combats. Les programmeurs ont implémenté une



ANGE OU DÉMON ? Ne sous-estimez pas la colère d'une femme. Il vous en coûterait plus cher que vous ne le pensez !

Centre d'essai — **Ultima IX Ascension**

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

- Programme d'installation simple
- Trois types d'installation (583Mo à 1,6Go)
- Détection automatique du matériel
- Diagnostique sur l'optimisation du système

ACCESSIBILITÉ

- Interface de jeu intuitive
- Les premiers pas dans le jeu se font en douceur
- Vaste choix de paramètres de jeu
- Les plans de caméra facilitent la prise en main

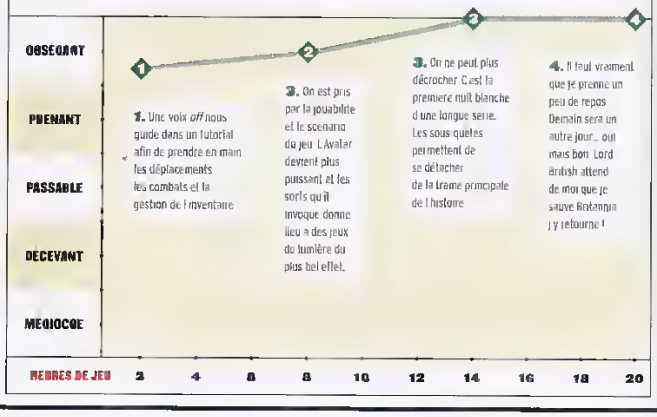
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 166		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450	
	RAM	32	64	32	64	32	64	32	64
Voodoo Diamond Monster 3D	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 2 Diamond Monster 3D II	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Rage 128 All-in-Wonder 128	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Matrox G400 Millennium G400	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
S4 Savage Diamond Stealth III S540	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Software	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

Ultima IX Ascension fait partie de ces jeux qui vous tiennent en haleine des jours et des nuits durant. En vingt heures de jeu, je ne suis arrivé qu'au début de la troisième quête sur les huit principales, et sans compter les missions annexes.



ACTIVISION

SOLUTIONS TRUCS ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 88 17 71

Interstate 76, le jeu culte, rebondit dans les années 80. Les affreux de l'Amérique sont aux trousses de Taurus : flics, mafiosi, guerilleros et membres de la CIA en veulent à sa peau et à celle de son frère. Il a 40 voitures, hélicos et motos pour traverser l'Amérique. Ne perds pas tes flingues, Taurus, ce sont les meilleurs amis d'un Noir dans l'Amérique des flingues. Allez cours Taurus, cours...

AVANT DE PRENDRE LA ROUTE,
IL FAUT TOUJOURS FAIRE LE PLEIN

INTERSTATE '82

ACTIVISION 25, rue Duguay 35100 Argenteuil - www.activision.com

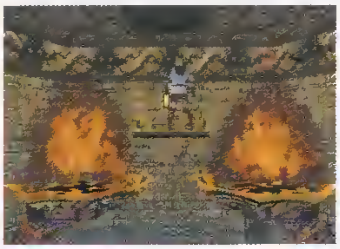
Activision est une marque déposée. Interstate 76 et Interstate 82 sont des marques. ©Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Tous droits réservés.
Utilisé sous une marque déposée. Distribué par Digital Software Association. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leur propriétaire respectif.

PC CD-ROM

OPINION

FRED P.

Avec Ultima IX Ascension, le jeu de rôle Solo reprend ses lettres de noblesse. Les avancées technologiques observées par rapport à Ultima VIII font de ce dernier volet un hit ! L'interaction avec le monde extérieur est stupéfiante et on a du mal à décrocher lorsque l'on a débuté une quête. Cela dit, si vous voulez profiter pleinement du jeu, il faudra, au préalable, disposer d'une bête de course !



■ **DESCENTE AUX ENFERS** Jusque là, tout va bien. Je serai moins serein d'ici peu.

option « verrouillage de cible » qui permet d'avoir son ennemi en visée constamment. Les plans de caméra s'adaptent spontanément à la position des adversaires, un petit plus qui peut paraître anodin mais qui prend tout son intérêt quand on a joué à des jeux tel que Tomb Raider. Au commencement, la panoplie de coups disponibles pour l'Avatar est bien maigre mais elle évoluera avec l'expérience du personnage. Il en est de même pour les sorts. Plus d'une quarantaine sont accessibles au total, jusqu'aux sorts du huitième cercle de magie, bien sûr. Les effets visuels sont bien rendus avec l'accélération 3D et les sons renforcent l'impression de puissance que dégagent les sorts les plus dévastateurs ! Les personnages non-joueurs occupent une place importante dans l'interaction du héros avec le monde de Britannia. Vous pouvez converser avec tout le monde, du noble chevalier à la simple brebis, quoique, avec cette dernière, le dialogue tournera plutôt court. On retrouve le fonctionnement classique du question-réponse à ramifications multiples : une question amène une réponse qui induit d'autres questions. Toute info utile est répertoriée automatiquement dans le journal et on y accède rapidement en quelques clics.

Pour conclure, l'ambiance générale qui se dégage de Ultima IX Ascension témoigne du discours philosophique et moralisateur que Richard Garriott s'est toujours efforcé d'inculquer au joueur dans la saga. Cet ultime *opus* est une réussite ! ■

- Frédéric Pam

Création de l'Avatar

La création du personnage est assez insolite dans Ultima IX, point de feuille de caractéristiques ni de jets de dés aléatoires, tout s'effectue grâce à une série de questions.

Avant d'entreprendre votre voyage vers Britannia, vous devez définir les traits de caractère de votre héros. La diseuse de bonne aventure vous pose une série de questions qui détermineront le choix de votre classe de personnage et l'établissement des caractéristiques principales de l'avatar. Les questions posées vous donnent toujours le choix entre deux réponses qui correspondent en fait chacune à l'orientation du héros vers l'une des huit vertus. Au bout du compte, vous n'avez plus le choix qu'entre deux d'entre elles et cette sélection finale conditionne la création de l'Avatar. Voici quelques conseils qui pourront vous être fort utiles : favorisez la vaillance si vous souhaitez jouer le rôle d'un guerrier, l'honnêteté pour devenir mage, la compassion pour être barde ou la spiritualité pour incarner un Ranger.

■ **SILENCE, ON TOURNE** Les angles de caméra sont parfaitement gérés lors des combats. C'est un bon point pour le jeu évidemment.

Le verdict — Ultima IX Ascension

COMPARATIF

■ **ULTIMA IX ASCENSION**
La nouvelle référence du jeu de rôle en solitaire. Il va empêcher de dormir pas mal de monde. Vive la vitamine C !

■ **BALDUR'S GATE**
L'ancienne référence. Richesse du *background* bonne jouabilité et la sortie récente d'un *data disk* ont séduit de nombreux joueurs.

■ **MIGHT & MAGIC VII**
Une réalisation correcte pour un jeu non moins correct.

■ **LANDS OF LORE III**
Le jeu date un peu. Un hit en son temps.

GRAPHISMES
■ Des graphismes somptueux qui bénéficient de l'accélération 3D en temps réel. Une innovation dans les jeux de rôle nouvelle génération !

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ L'arrivée du son THX revoit nos standards à la hausse. L'équipement sonore 3D devient une nécessité pour tout joueur qui se respecte.

0 1 2 3 4 5 **6**

MULTIJOUEUR
■ Ultima Ascension ne permet de pas de jouer à plusieurs mais pour les enragés. Il y a toujours Ultima Online !

POUR : Le monde d'Ultima est toujours aussi fascinant. Graphismes et sons viennent parfaire la jouabilité excellente de ce jeu de rôle du prochain millénaire.

CONTRE : Comme d'accoutumée avec Origin, vous allez devoir changer votre config' pour profiter du plein potentiel de Ultima IX Ascension. Carton rouge !

NOTE GLOBALE

5

Ultima IX Ascension est incontestablement un excellent jeu, prenant et magnifique. Mais uniquement pour les possesseurs de bécanes de la mort (plus de 500 MHz).

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUN P266 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ PII-400 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXINUN DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MININUN ✘

CD Audio Créateur 2.0

Vinyles, K7, MP3... "Et de chaque source sera gravé un son pur".

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Alléluia ! Voici enfin le programme capable de restaurer toutes vos sources musicales avec des filtres professionnels, pour ensuite les graver sur CD. Jusqu'à 80 minutes ! Vous pouvez aussi enregistrer des MP3 et réaliser des compilations musicales à partir de vos CD audio préférés. Grâce au studio d'enregistrement, vous pourrez même y appliquer plusieurs effets pro : reverb, hall, loudness, flanger...

Enfin, *CD Audio Créateur 2.0* vous offre la possibilité d'imprimer toutes vos jaquettes et étiquettes CD.
Vos musiques préférées auront enfin le support complet qu'elles méritent.

Micro Application

UN MEILLEUR INVESTISSEMENT

www.microapp.com

Un Seth

HIT

Gen4 PC CD-Rom

à zéro

Tomb Raider : la Révélation finale

Le retour en fanfare de la belle aventurière.

Pour info

■ ÉDITEUR Eidos ■ DEVELOPPEUR Core Design ■ GENRE action/aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC à partir de 12 ans ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 32 ans
- 30 ennemis différents
- 20 mn de cinématiques
- 6 armes
- 1 amoureux gastronome

Version testée

- *gold* française
- aucun problème rencontré

Adresse Internet

www.tombraider.com

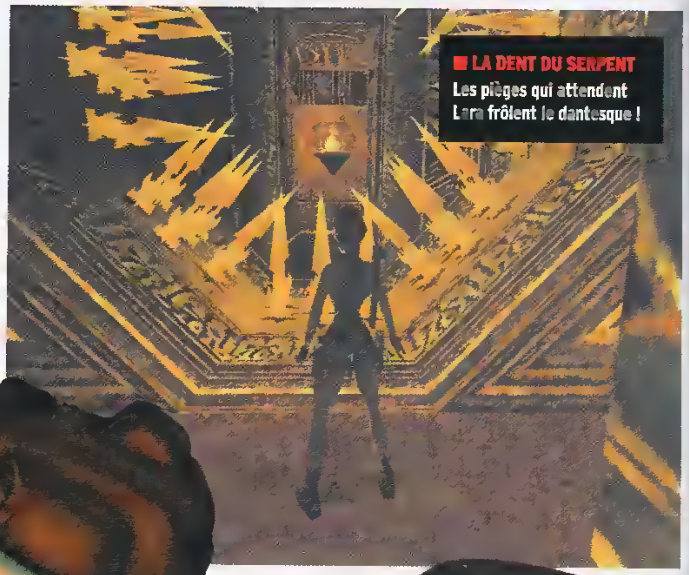
Après plusieurs mois de suspense, voici enfin le jeu qu'attendaient des milliers de joueurs. Lara Croft, l'archéologue au physique avantageux qu'il n'est plus besoin de présenter, nous livre sa nouvelle aventure et s'offre par la même occasion un beau coup de jeune, en dépit d'une concurrence acharnée. Égypte ancienne, dieux mal réveillés, amoureux transis et vieux comptes à régler sont cette fois au programme.

■ ROBIN DES BOIS Le saut à la corde va être l'une des disciplines primordiales à maîtriser, surtout pour les amateurs de secrets. Et en plus ça développe les pectoraux, les filles ! Euh... enfin y paraît...

■ INDISCRÉTIONS Lara n'hésite pas à se montrer parfois dans des tenues affriolantes

Indiana Jones aura droit à des clins d'œil, notamment lorsque Lara trouvera son inséparable sac à dos comme lui son chapeau dans *La Dernière Croisade*...

Connaissez-vous une bonne méthode pour se réconcilier après une rupture ? Attention, pas une petite querelle d'amoureux, une vraie grosse fâcherie, le genre qui peut mener au divorce, au bris d'objets divers, voire à l'irréparable. Comment, après tout cela, retourner auprès de celle qu'on avait aimée, lui dire que tout est oublié, qu'on a eu tort de faire une montagne de presque rien et que nul(le) ne pourra vraiment la remplacer dans nos cœurs ? Difficile, hein ? Et encore. C'est déjà très dur avec une créature de chair et de sang, mais quand la belle est une cyber beauté faite d'algorithmes et de pixels, ça devient carrément insoluble ! Et pourtant, telle est la situation dans laquelle nous nous retrouvons vis-à-vis de Lara Croft. Pour ceux qui prendraient le train en marche, voici un petit résumé de la situation. Il était une fois un jeu formidable, presque révolutionnaire dans son usage de la 3D comme dans son scénario, du nom de Tomb Raider. Dès sa parution fin décembre 1996, il déclencha un tel raz de marée sur console comme sur PC qu'une suite sembla immédiatement s'imposer à l'éditeur, Eidos. Le deuxième *opus*, qui tirait parfaitement parti des progrès de la 3D (pour être clair, l'explosion de

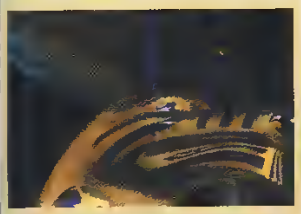


■ LA DENT DU SERPENT Les pièges qui attendent Lara frôlent le dantesque !

■ BAIN DE SOLEIL Un des rares moments de détente de la beauté. Juste après, les scorpions arrivent !

Seth un comble !

Toujours modeste, Lara Croft s'offre cette fois-ci comme adversaire principal, le dieu egyptien du Mal, Seth en personne. Passé directement d'une tombe poussiéreuse à nos petits écrans, quelles furent ses impressions ? Interview express.



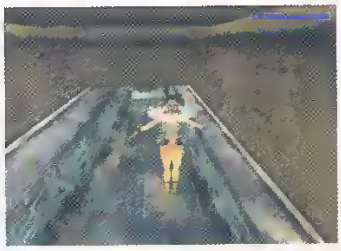
Bonjour Monsieur Seth. Ça vous plaît d'être méchant ?
C'est un choix de carrière plutôt intéressant lorsque l'on est immortel. J'ai eu de la chance. En fait, tous les dieux voulaient le rôle de méchant. On a dû tirer au sort et c'est moi qui ai gagné !
Personne ne voulait être un gentil dieu ?
Sûrement pas ! Regardez-moi, je peux commettre les pires exactions sans qu'on m'en tienne rigueur. Normal, puisque je suis mauvais. Alors que les bons dieux sont obligés de se tenir à carreau et quatre mille ans sans un pet de travers, c'est dur. On s'ennuie comme un Râ mort, ha, ha...
Heu, très drôle. Et Lara Croft dans tout ça ?
Ha, Lara... c'est la cerise sur le gâteau. D'habitude, ce sont de vieux croulants ou des types avec un fouet qui me réveillent.
Un fouet ! Vous le croyez ça ? Combien de fois c'est moi qui leur ai montré comment s'en servir. Mais cette Lara, mignonne comme tout, je vais me faire un plaisir de la poursuivre et de lui...
Merci, ça suffira.

■ **INTER ET ACTIF** Lara peut désormais agir sur certains éléments du décor, comme par exemple briser des vases anciens pour récupérer des munitions !

Tant pis pour les grincheux : le nouvel *opus* de Lara est presque un sans-faute !

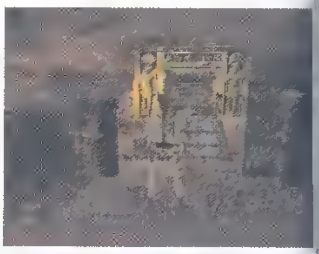
la 3dfx), ravit à nouveau les fans, même si certains firent remarquer avec raison que l'aspect aventure du jeu laissait trop de place à l'action, et que Lara passait surtout son temps à trouer la peau de diverses espèces protégées et de mauvais garçons en tout genre. Mais entre-temps, Lara Croft avait dépassé le simple stade d'héroïne de jeu vidéo. Star de la pub, bientôt du grand écran, elle eut même droit à la couverture d'un quotidien national, *Libération* pour ne pas le nommer, qui la rebaptisa « l'Ève virtuelle » ! Sans doute ce succès foudroyant et les retombées en espèces sonnantes et trébuchantes qui l'accompagnèrent montèrent-ils à la tête des programmeurs de Core Design, heureux papas de cette jeune fille fort bien constituée. Plus personne ne le conteste aujourd'hui, en dépit de plusieurs niveaux intéressants, Tomb Raider III avait quelque peu déçu un certain nombre de joueurs ! La 3D n'avait pas vraiment profité des derniers progrès et les joueurs avaient trouvé l'aventure trop difficile.

J'suis sincère !
Autant vous dire que, lorsqu'on nous a annoncé l'été dernier l'arrivée du IV, nous qui voyons passer toute la crème des jeux à longueur d'année, nous avons préparé l'artillerie lourde. Pessimistes que nous étions, nous n'avions pas compté avec une des plus belles qualités de l'être humain : l'orgueil. Peu fiers de leur dernier-né et soucieux de se racheter aux yeux de milliers de fans désespérés, les développeurs de Core Design, que l'on avait trop vite cru endormis sur les capots de leurs Rolls et autres Jaguar, se sont rappelé à quel point ils pouvaient avoir du talent quand ils voulaient (et aussi quand les commerciaux leur en laissaient le temps). Le résultat, je l'ai sous les yeux depuis une semaine, et il est superbe ! Et non je n'ai pas été payé par Core Design, non je n'ai subi aucune pression de mon rédacteur en chef, non Lara Weller n'a pas eu à payer de sa personne pour m'amener à un tel verdict. Je vais vous révéler un petit secret. Même si nous nous efforçons toujours à passer un minimum d'heures sur un jeu avant de le noter, la plupart du temps, dès les premières minutes, nous savons déjà à



■ **PETIT BAIN** La nage est toujours un des éléments essentiels de l'aventure.

■ VAISSEAU DU DÉSERT Lorsque Lara Croft se transforme en Lawrence d'Arabie... Cette cinématique est superbe, mais combien d'entre vous vont se rêver à la place du chameau ?



■ TEMPLES PERDUS La gestion des reliefs est vraiment exceptionnelle.

La Révélation finale marque une nouvelle étape dans la création des personnages non joueurs dans les jeux.

peu près dans quelle catégorie il va se situer (de même qu'il suffira de quelques pages à un critique littéraire pour savoir si un auteur sait écrire ou non). Avec Tomb Raider IV, la vision du *tutorial* (excellent, ce qui est une tendance à encourager chez nos amis développeurs) commence à faire fondre comme neige au soleil tous les *a priori* négatifs du méchant testeur (sauf peut-être chez Luc). Ceux qui ont lu les deux *previews* consacrées à La Révélation finale (puisqu'il paraît qu'il ne faut pas l'appeler Tomb Raider IV...) le savent, ce premier niveau nous fait découvrir une Lara de 16 ans en train de vivre sa toute première aventure dans un temple cambodgien, en compagnie de son mentor, le professeur Von Croy. Toute fine, toute menue, la belle n'a pas encore tout à fait les formes qui la rendirent célèbre et porte au lieu de sa fameuse natte deux couettes du meilleur effet. Obligatoire pour tous, ce tutorial réussit l'exploit d'être suffisamment didactique pour que les débutants apprennent tout du maniement de la Lara en short, et suffisamment scénarisé (on retrouvera Von Croy au cœur de La Révélation finale) pour que les fans confirmés ne s'ennuient pas trop. On découvre également que notre amie a quelques nouveaux mouvements à son actif : varappe d'un angle à un autre, grimpette à la corde ou passage d'une corde à l'autre comme Tarzan avec les lianes ou Indy avec son fouet, pour réaliser des sauts d'envergure. Elle peut aussi ouvrir ou fermer une porte, la forcer avec une barre à mine et déplacer d'autres objets que des

■ ALLUMEUSE ! Inutile d'insister, elle l'a dit et répété, Lara n'a pas la place pour un homme dans sa vie (ni pour une femme d'ailleurs...).

L'aventure continue en 2D

Après les albums *WitchBlade/Tomb Raider* illustrés par Michael Turner (Semic), la collaboration entre Eidos et le studio Top Cow s'intensifie avec l'apparition d'une série régulière Tomb Raider.

Et ne croyez pas qu'il s'agisse d'un simple coup promotionnel. L'équipe créatrice en charge du projet (Dan « Thor » Jurgens, Andy Park et Jon Sibal) est constituée d'artistes reconnus dans le monde du *comics*. Admirez un peu les dessins !

Les trois premiers numéros relatent la quête de Lara pour récupérer le Masque de la Méduse dans les montagnes inhospitalières du Katmandu et les problèmes que lui cause Chase Carver, un concurrent. Pour l'instant, les lecteurs suivent en masse

Boulanger

La sélection du mois

LES NOUVEAUTÉS

369 FRS
ELECTRONIC ARTS

ULTIMA ASCENSSION
- Retrouvez un jeu de rôles mythique dans sa version la plus aboutie pour des partie passionantes en réseau.

369 FRS
EIDOS

DAÏKATANA
- Voyagez a travers le temps en explorant 4 époques et pays differents et combattez les ennemis avec les armes specifiques.

249 FRS
HAVAS

OPPOSING FORCE
Les fanatiques d'Half Life sont nombreux et ils seront ravis de se replonger dans ce scenario qui relance l'interêt de ce jeu sublime.

LES BONNES AFFAIRES

99 FRS
MICRO APPLICATION

PLUS DE 2000 JEUX
- Offrez-vous une panoplie de jeux et des heures d'amusement pour un prix modique

10 FRS LE TITRE
POINT SOFT

COLLECTION CÉDÉROM À 10F LE TITRE
- Une sélection de produits simples d'accès pour faire ou se faire plaisir sans craquer sa bourse !

LES INDISPENSABLES

299 FRS
INFOGRAMES

24 HEURES DU MANS
- Pour les plus endurants, faîtes la course 24h non stop sur le célèbre circuit de la Sarthe reconstitué en 3D

369 FRS
GUILLEMOT

THE LONGEST JOURNEY
- Voyagez entre deux mondes aux graphismes sublimes, avec la nouvelle héroïne April Ryan

LE PRODUIT DU MOIS

MICROSOFT

SideWinder GAME PAD PRO
- Ce pad n'a pas seulement un look futuriste, mais une prise en main efficace pour des sensations fideles et une précision redoutable qui en fait l'arme absolue pour tous les jeux d'action.

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

■ Fans de logiciels, le Carte Microshop est faite pour vous.

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulanger

En dépit de ses progrès fulgurants, Lara n'a pas encore pris de cours de close-combat. Trop occupée par la promo, sans doute...

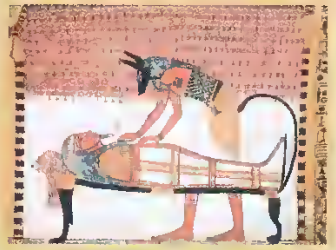
Dieux tout-puissants (ou presque)

Dans la Révélation finale, Lara Croft a maille à partir avec une divinité protéiforme, qui emprunte l'apparence de certains de ses collègues. Mais qui sont vraiment ces fameux dieux ? Petit résumé de leurs curriculum vitæ respectifs.

Seth

À la base dieu serpent, vivant dans les marécages, Seth partage avec ses confrères mauvais le goût des déguisements en tout genre. Cette ruse lui permettra même de massacrer son frère Osiris, dieu de la vie, qu'il coupera en morceaux avant de le disperser dans le Nil. Ah ! la famille !

Anubis



Dieu des morts à tête de chacal, il est tantôt l'allié de Seth, tantôt celui d'Osiris (selon l'humeur...). Son rôle principal était de peser le cœur des mortels récemment décédés, afin d'évaluer le poids de leurs péchés. Ceux dont le cœur pesait trop lourd était alors livrés en pâture aux démons.

Horus

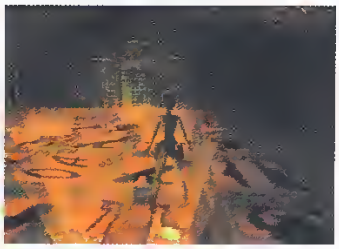
Fils d'Isis et d'Osiris, Horus, dieu à tête de faucon, devint très vite l'ennemi mortel de Seth, meurtrier de son père. Plus tard, Horus parvint au statut enviable de divinité solaire en lieu et place du grand Râ, qui avait sans doute, au bout de 3 000 ans, fait valoir ses droits à la retraite !

blocs de pierre de deux tonnes chez Core Design, on a dû se rendre compte que c'était drôle au début mais vite ridicule !

Graphismes rebondis

Autre première impression positive qui sera confirmée par la suite, les graphismes ont fait un sérieux bond en avant depuis le III. Tout d'abord, les cinématiques sont enfin au niveau de celles des autres jeux, puisque le visage de Lara est expressif et animé, ses lèvres bougent quand elle parle, ses sourcils se froncent et ses yeux s'écarquillent, elle devient enfin humaine et crédible.

Les architectures sont particulièrement belles et les effets de lumière superbes, nuancés, très réalistes. Il faut voir le soleil jouer sur les hiéroglyphes égyptiens, sur les statues khmères ou danser sur la belle peau de Lara pour n'en pas croire ses yeux. Et Lara, vont me demander des hordes de fans enamourés (et lubriques) ? Eh bien, en dépit de (ou grâce à...) ses 32 ans (elle avait 16 ans en 1984, faites le calcul), Lara est plus belle que jamais. Ses formes se sont encore arrondies (souvenez-vous que dans le premier jeu elle avait les seins carrés), sa peau est d'un rose pâle légèrement hâlé et



SON ET LUMIÈRE Allez-vous déduire la bonne séquence qui vous ouvrira la salle ?

sa taille est d'une finesse à faire verdir d'envie la plus *fitness* des guêpes (Ndlr : calme-toi, Rémy, on t'en conjure...). Ses mouvements sont souples et fluides, harmonieux, et n'ont rien à voir avec ceux de ce pataud d'Indy dans La Machine infernale (voir le test plus loin). Le vent, très bien géré, fait voler sa natte dans tous les sens et elle est plus acrobate que jamais.

Quant au jeu lui-même, c'est presque un sans-faute. Passé ce *tutorial* important, une scène cinématique (on en trouve 11 dans le jeu, et pas seulement pour faire joli), nous mène à l'aube de la nouvelle excursion de la pilleuse de tombes britannique, sur les traces de ses compatriotes Carter et Carnavon en Égypte (où l'intégralité de l'aventure va se dérouler, au lieu d'un « globe-trotting » plus ou moins justifié), à la recherche d'un tombeau inconnu. Aspirée dans ce fameux tombeau avec son guide (qui, pour une fois, va

GOULE DE CENDRES Les ennemis « mystiques » ont été les plus soignés. Ainsi, ce croisé était peut-être charmant dans une vie antérieure.

ELLE A LES YEUX RÉVOLVER Si tu n'es pas content, viens me le dire en face !

1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*

2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

Les DUO'S XXL

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

*Frais de participation 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin

Tomb Raider testé par Jamie Kennedy

Jamie Kennedy n'est pas encore un acteur connu et pourtant, vous l'avez déjà vu à l'écran. Il a joué dans *Scream, Scream 2, Ennemis d'État, Bowfinger*... C'est aussi un fan de jeux vidéo en général et de Tomb Raider en particulier, qu'il a pu essayer en avant-première.

Que penses-tu de Tomb Raider IV ?
C'est vraiment un bon jeu. Peut-être le meilleur de la série, bien que j'adore le premier. En fait, ils sont tous bons mais celui ci est réellement fantastique.
Qu'est-ce qui te plaît le plus ?
Les Sherpas qui vous guident. J'aime qu'il y ait d'autres personnages avec lesquels interagir. Lara était trop seule dans les jeux précédents.
Qu'as-tu pensé des niveaux où Lara a l'âge de Britney Spears ?
Elle est adorable, j'ai bien aimé ça. C'est pour ça que j'apprécie le jeu, parce qu'il traverse les périodes de sa vie et que l'on en apprend plus sur son histoire, la façon dont elle a obtenu certains objets. En fait, je trouve ça génial.
T'es-tu déjà senti sexuellement attiré par une héroïne de jeu vidéo ?
Oh oui, les fesses de Lara Croft sont à croquer. Elle a un cul rebondi et appétissant, comme une grosse pêche. Les nanas de Fighting Force ne sont pas mal non plus.
Accepterais-tu un rôle dans un film adapté d'un jeu vidéo ?
Sans problème. Je pense que les jeux vidéo actuels ont d'excellentes intrigues. Resident Evil serait parfait et Tomb Raider réellement génial. J'envie la fille qui jouera ce rôle.
Ça ressemblera à *La Momie*, mais en plus macabre. Il y a tellement de pièges... Ce sera comme une série B à gros budget.
Quelle star verrais-tu dans le rôle de Lara ?
Catherine Zeta-Jones est mon choix numéro un et de loin. Elle aussi a un cul rebondi et appétissant.
Voudrais-tu être dans le film ?
Oui. J'aimerais être un des scorpions.

■ **ET HOP !** Jamie Kennedy n'a même pas besoin de regarder l'écran pour jouer !

Q&R

ADRIAN SMITH
PDG Core Design

Que répondriez-vous aux critiques accusant le jeu d'être moins qu'une suite ?
Qu'en fait, la progression est plus marquée qu'il n'y paraît. Même si le moteur n'est pas entièrement nouveau, il a été refondu à 90 % et certains éléments comme le système de visée et l'intelligence artificielle ont été entièrement réécrits.
Au-delà du *bump mapping*, de quelles autres particularités techniques bénéficie la version PC ?
Cette fois, nous avons réalisé une version spécialement dédiée au PC qui devrait concurrencer les titres actuels. Le *bump mapping* apporte énormément en lisibilité et en profondeur, mais nous avons de toute façon cherché à tirer pleinement parti de la puissance du PC. À l'arrivée, beaucoup d'éléments présents sur la version micro sont absents de la PlayStation.

survivre au premier chapitre...), elle se met à la recherche d'un artéfact précieux mentionné dans un parchemin ancien, l'Ankh de Seth, dieu égyptien du Mal. La mauvaise nouvelle, c'est qu'en mettant la main sur l'objet de sa convoitise, elle va réveiller l'ancien dieu du Mal que l'Ankh maintenait assoupi depuis 2 000 ans. Mademoiselle la fonceuse qui agit avant de réfléchir va donc passer toute l'aventure à tenter de rattraper sa bévue. Ce qui s'annonce d'autant moins facile que son ancien mentor Von Croy (sorte de pastiche teuton du Belloc des Aventuriers de l'Arche perdue) a de son côté des petits projets pour le dieu et Lara...

Factotum en vrac

Nouveauté non négligeable, Lara va être accompagnée dans les tout premiers niveaux par un personnage non joueur (PNJ), en l'occurrence son guide, qui, sans l'aider dans les combats, va éclairer progressivement les salles qu'elle visite – avant de s'enfuir lâchement au premier danger ! Elle devrait par la suite rencontrer d'autres PNJ, bien qu'au stade assez avancé où j'en suis, cela ne s'est pas encore produit... Les premiers ennemis, des scorpions ou des chacals, n'innovent guère par rapport aux jeux précédents, et se montrent même légèrement moins alertes que ceux de Rynn dans Orakan par exemple. En revanche, les temples égyptiens, parfaitement reconstitués, sont encore plus beaux que ceux du Cambodge et laissent, sur le plan graphique, la concurrence loin

■ **MÉFIEZ-VOUS !** Ce guide est un lâche et un traître. Et faut voir les prix qu'il pratique !

derrière. On s'arrête d'ailleurs régulièrement pour admirer les dessins, statues et hiéroglyphes qui ornent les salles traversées par la belle. Et on a d'autant intérêt à s'arrêter qu'elle peut désormais interagir sur son environnement, brisant par exemple des jarres pour récupérer ce qui se trouve à l'intérieur. L'eau n'a guère changé, mais sa fluidité et sa couleur surpassent de loin celles que l'on peut trouver dans les autres *tomb-like*. Et, petit à petit, le charme opère. Comme dans Tomb Raider I, on se sent porté par le souffle de l'aventure, on a envie d'aider cette petite bonne femme bondissante à survivre aux pièges, à passer de chausse-trappe en guet-apens, à résoudre les énigmes semées par les Anciens pour protéger leurs précieux tombeaux. Énigmes, quelles énigmes, pourraient demander ceux qui ne connaissent que Tomb Raider III (je sais, le sarcasme est facile) ? Plein d'énigmes, répondrai-je. L'aspect aventure, qui avait progressivement disparu jusqu'à faire ressembler Tomb Raider à un simple jeu de massacre pour console, est revenu en force pour la plus grande joie des amateurs de mystère. Trouver les objets qui vont débloquer portes ou pièges, comprendre le secret d'un mécanisme ou la séquence d'un code, toutes ces actions sont

■ **TOUT VIENT À POINT** Après plusieurs années de conformisme, le *look* des leviers a enfin évolué, et ils ne se confondent plus dans le décor !

PRO dj

COMPOSEZ, MIXEZ, ENREGISTREZ TOUS VOS STYLES DE MUSIQUES

RÉVOLUTIONNEZ LE MONDE DE LA MUSIQUE SUR CD-ROM

Un nombre de pistes illimitées

pour une liberté musicale totale.

De nombreux filtres et effets

pour un résultat pro : Surround, echo, reverb, cut-off, quadriverb...

Un éditeur de sample

10 000 échantillons libres de droits

pour laisser libre cours à vos talents artistiques : Techno, funk, dance, garage, house, rap.

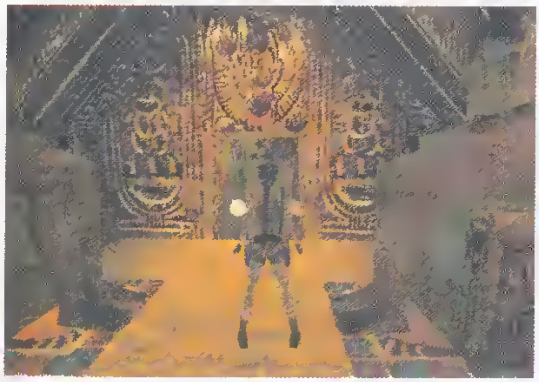
Pour en savoir plus :

www.prodj1.com

TLC-Edusoft : 132, bd Camélinat 92247 Malakoff Cedex

www.tlc-edusoft.fr

MINDSCAPE ENTERTAINMENT



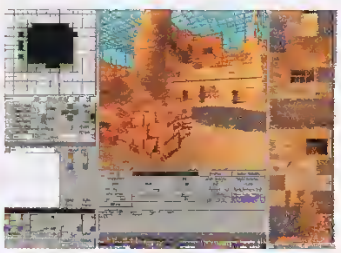
LARA LAGAFFE Dans quelques instants, une grosse maladroite va prendre l'Ankh sur le gisant et réveiller un très méchant dieu...

revenues au cœur du jeu, s'imposant d'elles-mêmes, sans qu'elles paraissent jamais greffées artificiellement à l'action. Il faudra généralement plus se servir de ses méninges que des muscles de Lara pour s'en sortir, même si le déclenchement de certaines séquences réclamera des sauts (attraper un levier sur un mur, aller de dalle en dalle, etc.).

Précision assistée

Rassurez-vous toutefois, deux progrès sont totalement évidents. D'une part, les énigmes sont d'une difficulté progressive et jamais insolubles pour qui n'aurait pas fait Normale Sup. D'autre part, celles qui réclament des actions physiques n'exigent pas un placement au pixel près sur le décor, les petites erreurs étant automatiquement corrigées par le programme. On se rend également compte, en allant plus loin, qu'il sera inutile de revenir sur ses pas de plusieurs kilomètres pour se servir de l'objet que l'on vient juste de trouver.

Si les niveaux (dont la transition se fait en douceur et sans brusque rupture, un peu comme dans Half-Life) sont au moins aussi grands que dans les trois jeux précédents, ils sont totalement cohérents et se suffisent à eux-mêmes. Ils bénéficient en fait



PETITES MAINS Voici comment les développeurs construisent les décors !

OPINION

FRED D.

C'est vrai qu'à force de manger du Tomb Raider à toutes les sauces ces derniers temps, on commençait à saturer. Pourtant, ce nouvel épisode m'a réconcilié avec Lara. Eidos a pour une fois tenu ses promesses en renouant avec l'équilibre aventure/action du premier. Les graphismes sont sublimes, les architectures originales, les énigmes passionnantes et on a enfin un véritable scénario. Du tout bon.

Centre d'essai — **Tomb Raider : la Révélation finale**

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

- Installation ultra-rapide
- Bonne détection du matériel
+ Obligation de choisir les options graphiques et sonores soi-même

ACCESSIBILITÉ

+ Excellent tutorial
+ Réactions rapides des contrôles
+ Caméra généralement bien placée

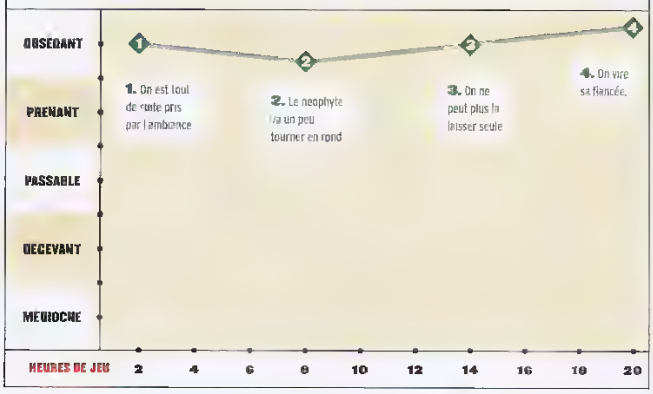
PERFORMANCES GRAPHIQUES

		Pentium 166		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450	
	RAM	32	64	32	64	32	64	32	64
Voodoo Diamond Monster 3D	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 2 Diamond Monster 3D II	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Rage 128 All-in-Wonder 128	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Matrox G400 Millennium G400	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
TNT 2 Creative 3D Blaster TNT 2 Ultra	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
S4 Savage Diamond Stealth III S540	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Software	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

Grâce au *tutorial*, on ne perd pas de temps avec la prise en main du jeu et le plaisir est immédiat. Le nouveau joueur risque de se perdre un peu au début, mais une fois habitué à l'ambiance Tomb Raider on ne le lâche plus



REVOLUTIONNAIRE

www.
Rue du
Commerce
.fr

1 099 F TTC
l'ensemble !

MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL
+ LE JEU DRIVER
Volant et Pédales MICROSOFT / Retour de Force
+ le jeu DRIVER
Réf : A16-00004 + PCJEU00075

17 000 PRODUITS INFORMATIQUES
120 GRANDES MARQUES

www.rueducommerce.fr
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par Téléphone au 0 825 010 029 (0,99F/min)
Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

Lorette Kraft, la vraie Lara Croft

Ne reculant devant aucun sacrifice, *Gen4 PC* vous livre l'interview exclusive de celle qui a vraisemblablement inspiré Core Design pour la création de leur personnage fétiche. Rencontre.

Lara Croft, qui n'est que votre pâle imitatrice, est devenue une star mondiale. Comment le vivez-vous ?
Écoutez, de toute façon, un tel succès ne peut être que le signe d'une infâme vulgarité. Pour moi, cette Lara est un peu la Patricia Kaas de l'aventure.

Lara Croft est quand même une archéologue diplômée...
Une vulgaire pilleuse de tombes, vous voulez dire ! Les objets précieux qu'elle rapporte terminent sur la cheminée de son manoir du Sussex, alors que j'ai fait don de toutes mes découvertes au Musée ethnographique de Forbach !

© Jérôme Sonnet

Justement, pouvez-vous nous parler un peu de vous ?
Certainement. Je descends d'une longue lignée d'explorateurs, dont la tradition remonte à la découverte du secret, dans une tombe babylono-assyrienne, d'un procédé de fabrication du papier par mon arrière-trisaïeul Jean-Aristide Kraft, en 1522.

Pouvez-vous nous parler de votre prochaine expédition ?
C'est assez secret, car je ne voudrais pas que des vautours comme votre Anglaise me volent mon idée. J'ai découvert que le tracé du métro et du RER suivait un tracé mystique. En le déchiffrant, je pense découvrir des artéfacts qui bouleverseront toutes les théories concernant l'origine des religions celtico-pictes en Ile-de-France.

Comment financez-vous vos expéditions ?
Ce n'est pas toujours facile, je ne suis pas une riche veuve comme cette Lara (d'ailleurs, a-t-on vraiment enquêté sur la mort de son mari ?) et le papier Kraft est tombé dans le domaine public. Heureusement, j'ai fini par convaincre mon sponsor, Fleury Michon, de me payer une carte orange 7 zones.

Remerciement : à Massif Einic

OPINION

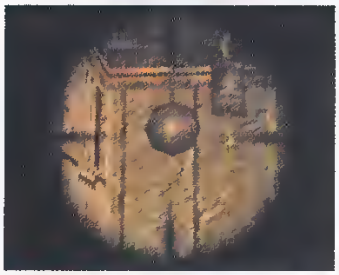
LUC-SANTIAGO

Soyons directs : si Tomb Raider IV bénéficie d'éclairages très réussis, de jolis graphismes et de niveaux mieux pensés que dans l'épisode précédent, on reste en terrain archi connu. Côté principe de jeu, rien de changé, mais c'est aussi lui qui a fait le succès de la série. Quoi qu'il en soit, je dors toujours autant en jouant...

d'une sorte d'unité de lieu très plaisante, qui laisse au charme du lieu le temps d'agir. Il semble même (mais ce n'est qu'une impression de joueur) que chaque lieu ait ses monstres attitrés ! Et quels monstres ! Si adversaires humains et animaux n'ont quasiment pas changé (à part un léger mieux dans leur routine de déplacement qui leur permet de suivre Lara, les humains brandissent toujours leurs armes de la même façon ridicule), les monstres issus de l'Égypte ancienne, eux, sont absolument remarquables.

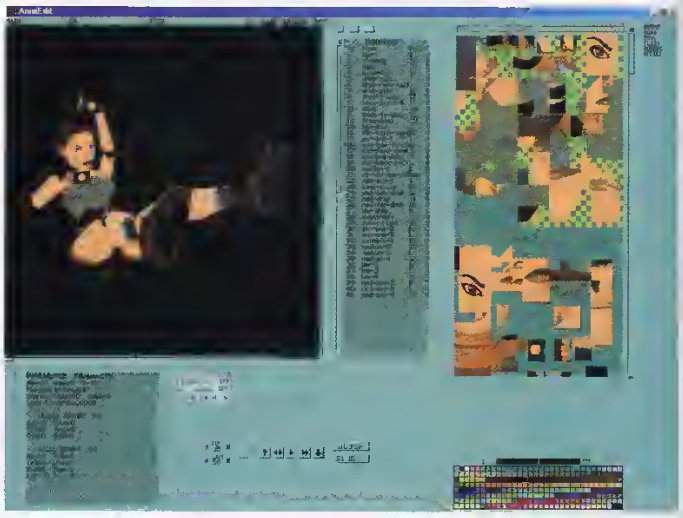
Rhâââ les teignes !

Très beaux, superbement animés (notamment les squelettes), ils raviront tous les fans de Ray Harryhausen comme moi. Mais surtout, leur intelligence artificielle est sans commune mesure avec ce à quoi Core Design nous avait habitués. Méchants, teigneux, ils sont non seulement capables de suivre Lara partout mais ne pourront pas, à cause de leur nature magique, être tués comme le premier bandit venu. Les squelettes, par exemple, devront soit avoir le crâne fracassé par une balle (ce qui les prive de la vue) soit être projetés dans un gouffre par un coup de fusil



PRÉCISION Le viseur laser vous aidera aussi à débloquer certains passages !

bien placé. Les momies semblent être totalement invulnérables, en dépit d'une cinématique qui montre Lara projetant l'une d'elles sur des pointes, à la façon de Kain dans Soul Reaver. C'est fort dommage, mais notre vieille amie ne maîtrise toujours pas le combat au corps à corps (arrêtez de saliver), domaine dans lequel sa future concurrente Konoko, héroïne d'Oni, va au contraire exceller. À vous de



LARA EN KIT Non ce n'est pas le casse-tête favori des développeurs de chez Core Design. Voici tout simplement le secret de fabrication d'une Lara Croft.

HALTE A
LA VIE CHERE !

www.
Rue du
Commerce
.fr

1 299 F TTC

YAMAHA CRW4416E VK
Graveur de CD / 4x-4x-16x / E-IDE / Interne
Réf : CRW4416E VK

170 F TTC

Pack de 28 CD-R XEO
CD-Rom vierge
74 minutes Silver
Ref : SILVER-PK25+3

www.rueducommerce.fr
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)
Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

OPINION

RÉMY

Avouons-le, on a eu très peur ! Si La Révélation finale avait ressemblé à Tomb Raider III, nous aurions dû rayer une fois pour toutes Lara Croft de nos vies virtuelles. Heureusement, Core Design nous offre là un jeu superbe, à nouveau au sommet du genre. Intriguant, vif, plein d'action, d'énigmes et doté d'un vrai scénario, ce nouveau Tomb Raider est un joli cadeau de Noël et un formidable moment de jeu.

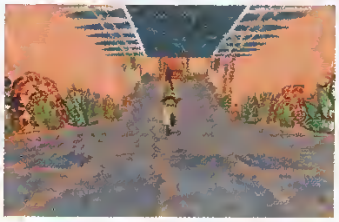
AVENTURIÈRE Quand Tomb Raider sera un vrai jeu d'aventure, on pourra lire tous les parchemins qui jonchent le sol !

découvrir comment venir à bout des sphinx, esprits du feu et autres anciens dieux revenus à la vie.

Fort heureusement, son arsenal s'est adapté, et les différents types de munitions, le viseur laser, l'arbalète et les jumelles ne seront pas du luxe. Lara devrait aussi pouvoir utiliser un carnet pour conserver ses notes et autres indices, mais je n'ai pas eu l'occasion de m'en servir. Différents *flash-back* permettront également d'en savoir plus sur Lara et son passé, notamment sur sa richissime famille.

Gardons la tête froide

Bien sûr, tout à mon enthousiasme de retrouver Lara en pleine forme, je ne vous ai pas encore parlé des quelques défauts objectifs dont souffre le *soft*. Tout d'abord, la gestion des collisions



BUCOLIQUE Tomb Raider tranche avec le conformisme glaugue des autres jeux !

(à savoir, lorsque le personnage passe un pied ou la tête dans un mur) n'a fait aucun progrès, mais comment le reprocher à Tomb Raider puisque Drakan ou Soul Reaver n'ont pas fait mieux ? Ensuite, comme je l'ai dit, les humains ont toujours un regrettable manche à balai dans le derrière. Et si l'effet de transparence de Lara est bienvenu, la caméra se place encore de temps à autre dans des endroits impossibles. Enfin, le principal regret, c'est que les développeurs n'aient pas poussé leurs innovations plus loin, notamment dans l'usage des objets, l'ajout du combat à mains nues ou la conduite des véhicules, qui n'a toujours pas grand intérêt. Mais c'est vraiment tout, bien que je sois persuadé que les adversaires de cette pauvre fille vont trouver bien d'autres reproches à lui faire. Au final, qu'est-ce que La Révélation finale ? Ni un grand jeu ni un jeu révolutionnaire, assurément. Mais un excellent jeu, un de ceux qui vous rivent à votre écran, de ceux que vous n'abandonnez qu'à regret, les yeux rougis, les doigts en sang, pour reprendre une vie réelle bien terne. Non, le Lara 99 est décidément un bon cru. ■

Rémy Goavec

Le verdict Tomb Raider : la Révélation finale

COMPARATIF

TOMB RAIDER IV
Souvent imitée, jamais égalée, la belle Lara repasse en tête !

ORAKAH
La concurrente *heroic fantasy* de Lara est la seule à lui faire un peu d'ombre

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE
Sursaut de fierté chez Lucas : on s'est enfin rendu compte que Lara avait tout volé à l'homme au fouet

SOUL REAVER
Un vrai bon jeu mais aux graphismes trop « console » et au déroulement trop linéaire pour vraiment jouer dans la cour des grands

GRAPHISMES
Des décors superbes, une héroïne plus belle que jamais et des lumières grandioses. Seuls les extérieurs sont un peu décevants

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
Simples et efficaces, les sons n'ont jamais été très soignés dans Tomb Raider même si Lara a enfin droit à des vrais dialogues

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
Difficile d'imaginer Ms Lara s'affrontant sur le Net (quoique...)

POUR : Des monstres formidables, des énigmes prenantes, des architectures superbes et une Lara plus belle que jamais font une aventure impossible à abandonner

CONTRE : On aurait aimé plus d'innovations, notamment dans les combats ou les déplacements des ennemis « mortels » et la disparition de la Jeep inutile...

NOTE GLOBALE

Le dernier Lara s'était fait beaucoup d'ennemis. Heureusement, ce nouvel *opus* va réconcilier tout le monde en renouant avec la magie du premier jeu

5

★★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P266 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ P266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 LAN ✘ INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM ✘

A BAS

LES PRIX !

www.
Rue du
Commerce
fr

2 129 F TTC

IIYAMA VISION MASTER S703HT

Moniteur 17" / pitch 0.22 / Résolution maxi 1600x1200
1024x768 à 90 Hz / Garantie 3 ans sur site
Réf S703HT

990 F TTC

VOODOO 3000 PCI

Carte graphique PCI / 3DFX Voodoo 3
128-bit / 16 Mo SDRAM
Ref : 15-110-0855

www.rueducommerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)
Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

Lara de chair, Lara de sang

© Jérôme Sonnet

Depuis le temps que nous publions les photos de Lara Weller, nous nous demandions un peu qui était cette belle dame. À l'occasion de son passage en France pour *Nulle part ailleurs*, elle a bien voulu répondre à quelques questions, loin de la langue de bois et du cliché de la ravissante idiote.

On ne connaît pas très bien votre carrière avant que vous incarniez Lara, pouvez-vous nous parler un peu de vous ?

Je suis née en Hollande et j'ai commencé une carrière de mannequin pour des bijoux. Je suis ensuite partie m'installer à Londres, où j'ai posé pour des marques de lingerie. J'étais là-bas quand ils ont fait le *casting* pour Lara Croft, j'y suis allée et j'ai été prise !

Aviez-vous joué à Tomb Raider auparavant ?

Pas vraiment. J'avais des amis qui y jouaient, et j'avais essayé pour voir à quoi ressemblait cette fille dont on parlait tant. Et ils me disaient « tu pourrais jouer son rôle, tu lui ressembles et en plus tu t'appelles Lara... » !

« J'aime vraiment Lara parce que c'est une femme d'aujourd'hui, à la fois indépendante, intelligente et belle : un excellent modèle pour toutes les femmes. Et même les hommes. »
Lara Weller

Lara fait beaucoup de choses dangereuses, des tas d'acrobaties, êtes-vous une fan des sports extrêmes ?

Oui, j'adore les sports dangereux, je pratique le saut à l'élastique, le parachutisme, la plongée... Mais je ne suis pas aussi casse-cou que Lara, je ne pourrais pas faire la moitié des choses qu'elle fait ! (Rires.)

Ne vous sentez-vous pas un peu frustrée de ne pas jouer le rôle de Lara au cinéma, ou estimez-vous que ce n'est pas votre métier ?

Mais qui a dit que je ne le jouerai pas ?! (Elle fronce les sourcils puis éclate de rire.) En fait, ils n'ont encore trouvé personne. Bon, s'ils font le film et que ce n'est pas moi, je ne serai pas vraiment jalouse mais un peu déçue. J'adorerais le faire, je pense que je m'en sortirais bien. Mais ils parlent à nouveau de faire le film en images de synthèse.

N'y a-t-il pas parfois des fans bizarres qui vous prennent vraiment pour Lara ?

Plus ou moins. Souvent, dans les salons ou autres manifestations, il y a certains fans qui ont l'air de croire que je suis vraiment Lara, qui me posent des questions sur mes aventures ! Mais en général ils sont très gentils, ils m'offrent des fleurs.

Votre contrat comporte-t-il des clauses spéciales, des choses que vous n'avez pas le droit de faire ?

Non, le plus bizarre c'est que tant que je porte le costume de Lara, je ne peux ni manger ni boire en public ! Je dois me cacher pour avaler quelque chose et ne pas tomber d'inanition ! ■

Propos recueillis par Rémy Goavec

© Jérôme Sonnet

ON VEUT TOUT !...
ET TOUT DE SUITE

5 690 F TTC

SIEMENS SCENIC S21

Céleron 433 MHz / 64 Mo / 4.3 Go / Cd-ROM 40x / Chipset graphique i810 Intégré / Ecran 15" / Système audio compatible SOUND BLASTER Windows 98 / Garantie 3 ans dont 1ère année sur site
Réf : VL521-E4F

449 F TTC

PLUSTEK OPTICPRO P12

Scanner A4 / Couleur 30 bits 1200x600 dpi
Réf : P12

349 F TTC

MS INTELLIMOUSE EXPLORER

Souris sans boule / Technologie de repérage optique / 5 boutons / USB
Ref : B75-00010

540 F TTC

LEXMARK Z-11

Imprimante jet d'encre couleur 1200 x 1200 / 4 ppm
Ref . 70D0013

351 F TTC

Réf . PCJEU00306

310 F TTC

Réf . PCJEU00096

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)
Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

12 190 F TTC

COMPAQ PRESARIO 5838

AMD ATLHON 500 MHz / 128 Mo / 10 Go / DVD-ROM 8x
Graveur 4x-2x-24x / Chipset graphique Voodoo 3 - 1000 de 3DFX 16 Mo
8us AGP 133 MHz / Sound 8laster 128 / Enceintes JBL PRO
Ecran 17" / Windows 98 2ème génération
Réf : 153298-053

www.
Rue du
Commerce
.fr

249 F + 369 F = ~~618 F~~
499 F TTC
l'ensemble !

GRAVIS GAME PAD PRO USB
+ LE JEU QUAKE 3
Réf : 4211100 + PCJEU00236

999 F + 449 F = ~~1 448 F~~
1 149 F TTC
l'ensemble !

MS FORCE FEEDBACK PRO
+ LE JEU FLIGHT SIMULATOR 2000
Ref : 656-00060 + PCJEU00107

www.rueducommerce.fr
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Rapport de force

HIT Gen4 PC CD-Rom

Half-Life : Opposing Force | Le *quake-like* encore une fois révolutionné !

Pour info

■ ÉDITEUR Havas ■ DÉVELOPPEUR Gearbox ■ GENRE *add-on* pour Half-Life ■ JOUEURS 16 en Multiplayer (Gear Fortress) ■ [illegible]

Tout en chiffres

- 9 nouvelles armes
- 8 *aliens* inédits
- 7 équipiers à diriger

Version testée

- bêta
- petits défauts de textures sous 3dfx Quelques retours sous Windows en Voodoo 2

Adresse Internet

www.sierrastudios.com/games/opposingforce/

IL Y A HUIT MOIS SORTAIT HALF-LIFE, un jeu d'action/aventure qui renouvela le genre. Ce fut l'euphorie. Il y a six mois, il était en tête des ventes et sacré d'un Gen4 d'or par votre magazine. C'était la l'allégresse. Il y a deux mois, il appartenait encore aux jeux les plus joués sur le Net. C'était la liesse. Aujourd'hui, Havas nous gratifie d'une nouvelle aventure qui lui est dédiée. C'est la jubilation !

LAPIN Le petit gars qui est en train de fuir par le téléporteur n'est autre que ce satané Gordon Freeman. Espèce de lâche !

Fini de jouer le gentil, désormais vous êtes dans la peau d'un tueur surentraîné...

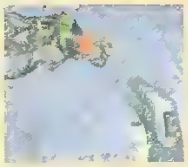
Petit résumé pour les infortunés qui sont passés à côté du phénomène. Half-Life vous mettait dans la peau de Gordon Freeman, un gentil scientifique qui se rendait comme tous les jours à son laboratoire du complexe de Black Mesa. Mais au cours d'une expérience, les choses dérapent façon plaque de verglas avec camion d'essence à l'arrivée. Un passage vers un autre monde est ouvert, d'étranges créatures cauchemardesques investissent les lieux et des marines impitoyables sont envoyés pour faire un grand nettoyage. Et vous ? Vous apprenez le sens littéral d' « instinct de survie ». Dans son principe, le produit de Valve n'avait rien de révolutionnaire. On se baladait en vue subjective dans divers endroits en 3D, infestés de monstres tous plus laids les uns que les autres. Et comme ils n'avaient pas les moyens (la monnaie *xennième* ne

T'AS D'BELLES GRIFFES, TU SAIS De près ou de loin, ces créatures sont un vrai fléau. Mon flingue aussi !

jolis joujoux

C'est Noël et Tonton Gearbox a pensé à vous Pas moins de huit nouvelles armes vous attendent dans sa hotte magique.

Le Desert Eagle

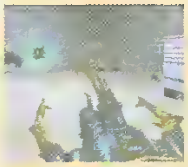


Doté d'une visée laser en tir secondaire, le Desert Eagle offre une puissance quasiment comparable au Magnum 357, tout en bénéficiant d'une cadence très rapide. Dommage qu'il y ait si peu de munitions disponibles.

La mitrailleuse

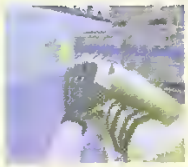
Ses grosses bastos se précipitent hors du canon si vite qu'on croirait qu'il y a des odeurs malsaines dans la culasse ! Forcément, à dépenser sans compter, les chargeurs ne durent pas. Et surtout ils sont bien longs à charger.

Le taser alien



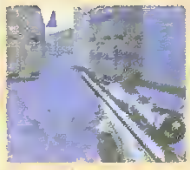
Comme son ancêtre crachant des insectes, il se recharge de façon automatique avant d'éjecter 10 salves électriques dévastatrices, surtout pour un ennemi situé dans l'eau (et tant que vous n'y êtes pas).

La bête cracheuse



Cette charmante bestiole que vous caressez de temps en temps pour la calmer, crache des grenades contenant du poison (genre l'haleine qui tue) qui explosent directement ou rebondissent sournoisement autour de l'ennemi.

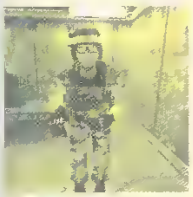
Le fusil sniper



Il s'est fait attendre celui là. Soit il n'a pas le charme rustique de l'arbalète et en ce qui concerne la cadence, c'est pas avec ça qu'Oswald aurait pu plomber J.-F.K., mais dans le cas présent, une seule balle suffit.

On est une bande de potes...

... on s'éclate en éclatant les autres. L'une des grosses nouveautés d'Opposing Force est l'utilisation d'équipiers spécialisés que vous rencontrez en cours de jeu. Voici les trois fonctions disponibles.

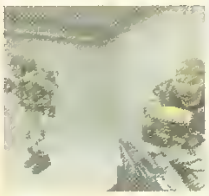


LE MÉDECIN

■ Les petites piquouzes qui remettent d'aplomb, c'est ici que ça se passe. Il ne possède qu'une quantité limitée de remèdes mais si vous êtes altruiste, vous pouvez lui demander de soigner aussi vos équipiers.

LE TECHNICIEN

■ Généralement armé d'un Desert Eagle, il se défend plutôt bien au combat mais sa spécialité, c'est d'ouvrir les portes. Grâce à son fer à souder, il les découpe comme du beurre, avant de les dégager au pied.



LES NETTOYEURS

■ Véritables Rambo en herbe, ils sont toujours fortement armés (*shotgun* ou mitrailleuse lourde) et distribuent des dragées de calgonite pour mieux détartrer dans les coins infectés de bactéries.

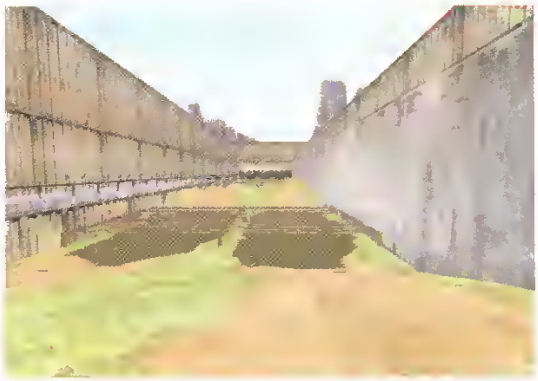
vaut pas tripette) de se payer un ravalement de façade, on faisait œuvre de charité en les aidant à se suicider. Un simple clone de Doom en quelque sorte a pourtant connu un succès phénoménal.

Cela s'explique par le cumul de ses qualités. Il permettait au joueur de réellement s'immerger, grâce aux graphismes superbes, aux bruitages angoissants, et surtout grâce à la qualité du scénario qui permettait de s'identifier facilement au héros. L'interaction avec l'environnement était importante : discussion avec les survivants, gardiens couvrant vos arrières et un tas de mécanismes à actionner pour progresser. C'était un *shoot* intelligent dont l'ambiance se rapprochait plus d'un Resident Evil que d'un Quake.

La recette d'un succès

Bon, on ne vous raconte pas tout ça pour la beauté du geste. *Primo*, Opposing Force est un *add-on*, donc ce qui a fait le succès de Half-Life sur le plan technique (comme l'intelligence poussée

■ **T'ES MOCHE TOI !** Je vous présente coco bel œil, un des petits nouveaux d'Opposing Force. C'est sur son cadavre que vous pourrez récupérerer le Taser *alien*.



■ **LE PARCOURS DU COMBATTANT** J'espère que vous aimez les bains de boue ! Il paraît que c'est bon pour la peau.

des adversaires) est toujours là. *Secundo*, bien que vous ne repreniez pas le rôle de Freeman, l'aventure se déroulera toujours à Black Mesa et exactement au même moment, donc l'environnement reste le même.

Désormais, vous êtes dans la peau du caporal Adrian Shepard, l'un des « impitoyables *marines* » chargé de sécuriser le complexe. Le côté obscur de la force quoi (d'accord, c'est éculé mais on peut pas s'en empêcher) !

Au moins 9 nouvelles armes vraiment puissantes n'attendent que vous pour exploser de l'*alien*.

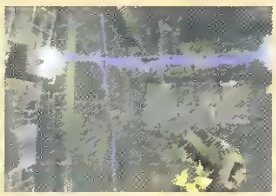
■ **MEN IN BLACK** Ces assassins chargés des opérations secrètes n'hésiteront pas à vous cartonner.

Ces petit plus...

... qui vont vous pourrir la vie. Pas de méprise : ce sont de très bonnes idées qui renforcent considérablement l'intérêt du jeu, mais ne croyez pas pour autant qu'elles rendent les choses simples, ça non !

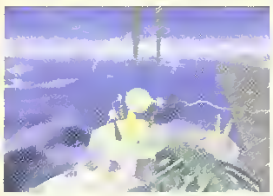
L'AMPLIFICATEUR DE LUMIÈRE

■ Si la lampe torche n'avait pas un faisceau très large, au moins permettait-elle de voir loin. Avec ce gadget, votre champ de vision sera vaste, mais peu profond. Idéal pour les mauvaises surprises.



LA CORDE

■ C'est pas quelle soit méchante (ce n'est qu'une corde après tout), mais elle est souvent mal placée : entre des faisceaux laser mortels ou dans une cage d'ascenseur de 100 m de profondeur par exemple.



LE TÉLÉPORTEUR

■ Le tir de base annihile vos ennemis, l'alternatif vous téléporte. La destination est généralement... Xen. Ces petits allers-retours permettent d'avancer lorsque vous bloquez.

■ **C'EST PAS BEAU DE TIRER LA LANGUE !**
Mais c'est utile quand elle sert de grappin

Q&R

ADRIAN SHEPARD
.Caporal

Bonjour caporal Adrian Shepard.
Mmhmm...
Euh, parlez-nous un peu de votre métier.
Mon activité relève indubitablement du sacerdoce, cependant comme le met si judicieusement en exergue mon honorable supérieur, il en va de la sécurité du monde libre.
Redoutez-vous ce qui vous attend à Black Mesa ?
Feindre d'ignorer le danger lorsqu'il est palpable serait une grave erreur de discernement. Toutefois, notre potentiel combatif optimisé nous permet d'afficher une indefectible confiance en notre force.
Et le cas Freeman ?
On va lui péter la tronche à ce petit enc... je veux dire : nous mettrons tous les moyens en œuvre pour rapatrier cet homme de valeur, mais les dommages collatéraux sont imprévisibles.
Merci caporal.

Lorsque l'on a appris que ce ne serait pas l'équipe originale de Valve, mais celle de Gearbox qui développerait ce *data-disk*, force est d'admettre qu'on a douté : seront-ils capables de récréer cette atmosphère magique, cette alchimie parfaite ? Que l'équipe soit composée de transfuges de boîtes prestigieuses (3D Realms, Microprose, etc.) laissait planer l'espoir. Eh bien le bref passage (fortement recommandé) par le camp d'entraînement, où un sergent instructeur va se charger de vous récurer les oreilles à coups de décibels pendant que vous exécuterez le parcours du combattant, va vous rassurer définitivement. L'ambiance est au rendez-vous : tout comme on était Gordon, on devient véritablement Adrian. À peine votre formation achevée, vous êtes héliporté vers la base de Black Mesa. L'ordre de mission est simple : éliminer toutes les créatures, ainsi que les témoins gênants, notamment une saleté de scientifique qui refuse sans raison valable de gentiment se laisser tuer. Mais, selon la loi des séries, les choses vont rapidement dérailler.

Mayday, mayday !

En plein vol, un vaisseau *alien* endommage votre appareil et c'est le *crash*. Traîné par vos camarades jusqu'à un abri, vous vous réveillez isolé de votre unité. Un brave scientifique vous donne la direction à suivre pour les rejoindre et c'est parti pour la grande vadrouille.

Opposing Force va vous

■ **SODO** La bonne nouvelle, c'est que vous avez retrouvé certains coéquipiers, la mauvaise : voici ce qu'il en reste.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

58500 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU

3615 SOLU

OPINION

RÉMY

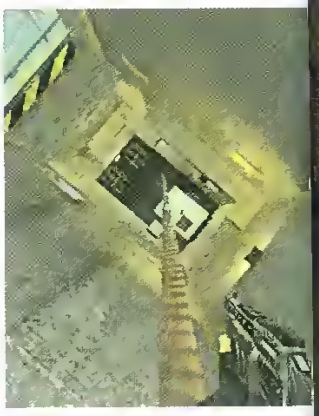
Jusqu'ici, redécouvrir un jeu selon le point de vue adverse était un plaisir réservé à certains jeux de stratégie. C'est dire si Opposing Forces bouscule joyeusement la routine de *quake-like* ! Aussi intelligent et trépidant que Half-Life, cet *add-on* (que d'autres éditeurs nous auraient vendu 350 francs avec un gros 2 derrière) nous permet de nous débattre encore dans ce formidable univers. Un *must* de plus pour Noël.

Que tous les fans d'half-Life qui désiraient retrouver une ambiance aussi tripante se rassurent : Opposing Force les comblera !

UTILISE TA TÊTE Pour progresser il n'est pas rare de devoir recourir à des mécanismes. Ici il vous faudra actionner le chariot suspendu pour rejoindre une nouvelle zone.

permettre de visiter la face cachée du gigantesque complexe scientifique et par là même d'enrichir le scénario. Par exemple, vous allez vous apercevoir que les expériences et les prélèvements d'échantillons sur le monde de Xen remontent à bien plus longtemps que l'on ne pourrait croire. Des tentatives d'implantation et d'exploitation de la faune et de la flore de ce monde mystérieux ont été menées à terme. Pourquoi ?

Bonne question. Et ces commandos vêtus de noir, on les croyait alliés aux *marines* ! Je peux vous assurer que ça n'est pas du tout le cas. Sans parler de l'homme à la mallette : vous vous demandiez où il était quand il ne faisait pas des misères à Freeman, eh bien il s'occupait d'Adrian Shepard ! Fort heureusement, il n'y a pas que le scénario qui ait été enrichi. Votre arsenal va lui aussi très largement évoluer et gagner en puissance.



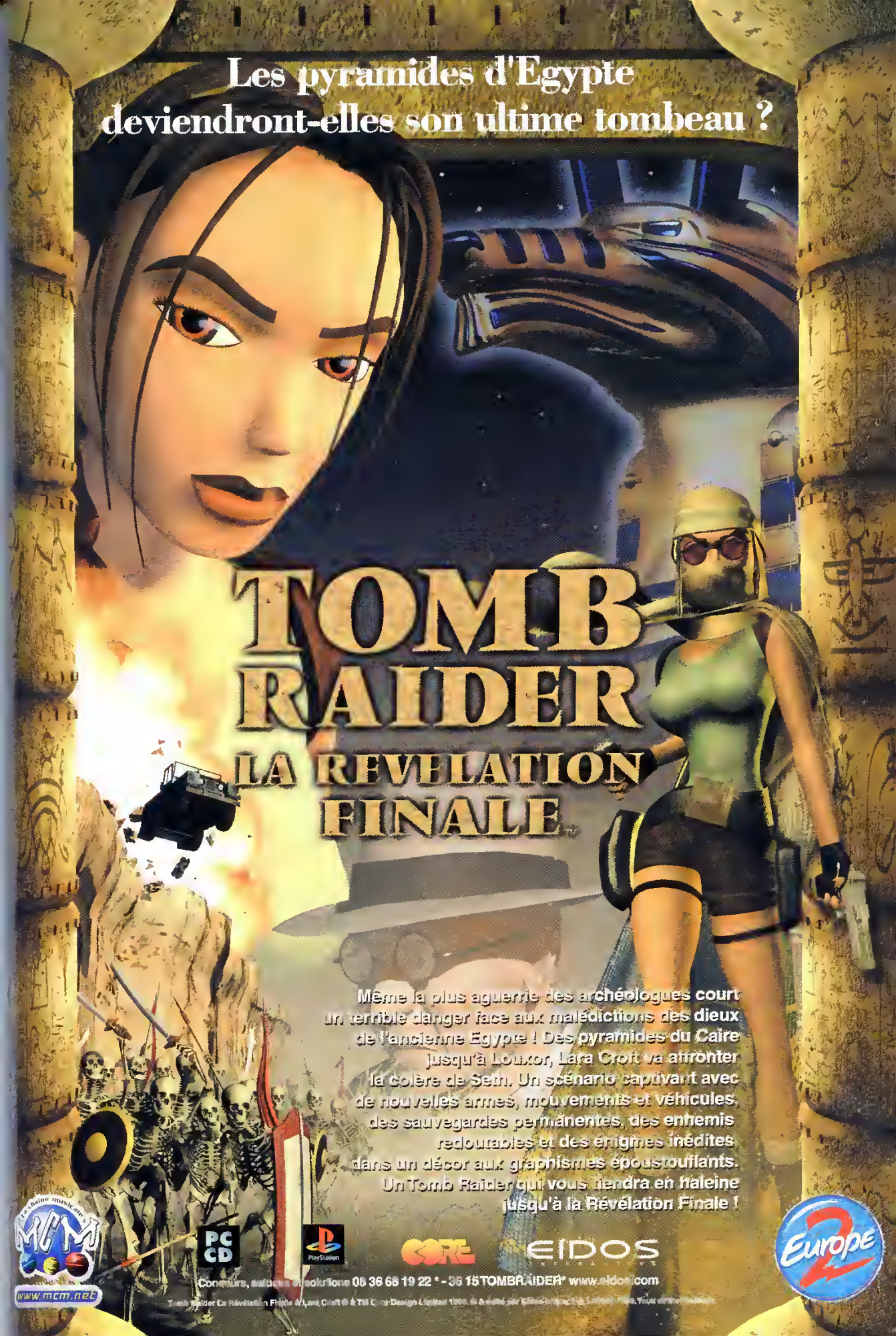
VERTIGO Quand les ascenseurs tombent en panne, il faut se débrouiller autrement.

Outre la clé à molette et le couteau on trouve rapidement un Desert Eagle (un revolver hyper puissant), une mitrailleuse lourde, une espèce de canon à énergie qui balaye tout sur son passage et qui peut vous téléporter (destination Xen, la planète *alien*), un fusil de *sniper* ainsi que plusieurs armes d'origine extraterrestre (voir encadré « Jolis joujoux »).

L'équipement s'étoffe

L'une d'elles est particulièrement intéressante. Inspirée par les « langues pendantes », elle permet de s'accrocher à des points précis et de les rejoindre, tel un grappin. C'est l'un des deux nouveaux mouvements du jeu. L'autre consiste à grimper aux cordes et à s'y balancer, tel

S.O.S DOCTEUR Le médecin est en mesure de soigner vos compagnons mais c'est autant de soins qui seront perdus pour vous. Alors vous sentez-vous vraiment l'âme altruiste ?


Les pyramides d'Egypte
deviendront-elles son ultime tombeau ?
TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
Même la plus aguerrie des archéologues court un terrible danger face aux malédictions des dieux de l'ancienne Egypte ! Des pyramides du Caire jusqu'à Louxor, Lara Croft va affronter la colère de Seth. Un scénario captivant avec de nouvelles armes, mouvements et véhicules, des sauvegardes permanentes, des ennemis redoutables et des énigmes inédites dans un décor aux graphismes époustouflants. Un Tomb Raider qui vous tiendra en haleine jusqu'à la Révélation Finale !
PC CD
PlayStation
CORE
EIDOS
Europe 2
Concours, astuces & solutions 08 36 68 19 22 * - 36 15 TOMB RAIDER* www.eidos.com
www.mcm.net

OPINION

FRED

On en rêvait, Gearbox l'a fait. Hormis Mysteries of the Sith et Wages of Sin, rares sont les *add-on* de cette qualité. Armes puissantes et charismatiques (ah, le Desert Eagle !), monstres originaux, apports réels dans la jouabilité (équipe, grappin...) et une ambiance qui vous explose le trouillomètre. Tout ce que l'on avait adoré dans Half-Life se retrouve, amélioré, dans Opposing Force. Achetez !

Les nouvelles méthodes de déplacement apportent un réel changement.

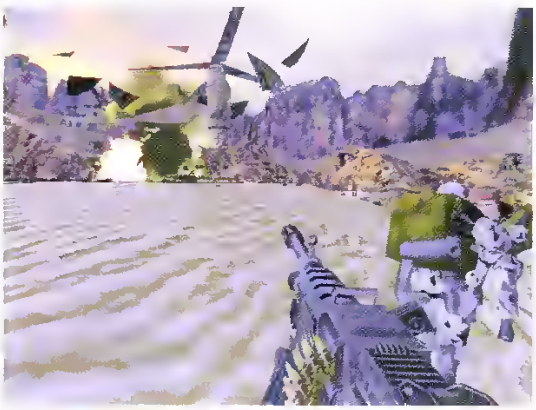
COMME À LA FOIRE Le fusil à longue portée est d'une efficacité redoutable.

George de la jungle (je dirais bien Tarzan, mais vu les atterrissages...).

Et pour étrenner dans la joie et la bonne boucherie vos nouveaux jouets, rien de mieux que de jolis monstres tout neufs. Qu'il s'agisse de versions survitaminées des créatures existantes ou de créations originales, elles se caractérisent toutes par leur horrible beauté et leur grande agressivité. Disposant à la fois d'attaques au corps à corps et à distance, ces sales bestioles ne vous laisseront pas un instant de répit dans la bataille.

Mes p'tits soldats à moi

Dernier apport de génie : l'équipe. Avant, vous pouviez vous faire accompagner de gardiens ou de scientifiques, lorsqu'ils le voulaient bien. Mais maintenant que vous êtes dans l'armée, ce n'est plus une question de bon vouloir. On va vous permettre de recracher votre haine de la hiérarchie en vous donnant des subordonnés à martyriser. Ils ont des spécialités (voir encadré « On est une bande de potes... ») qu'il vous faudra exploiter aux mieux pour progresser. Et si vous décidez



ATTERRISSAGE RATÉ Le jeu n'est jamais figé. Des événements viennent constamment intensifier l'ambiance.

Centre d'essai — **Half-Life : Opposing Force**

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

+ Nécessite Half-Life
200 Mo sur le disque dur
+ Réglage manuel de la carte graphique

ACCESSIBILITÉ

+ Camp d'entraînement servant de tutorial
Touches redéfinissables
+ Clavier + souris recommandé

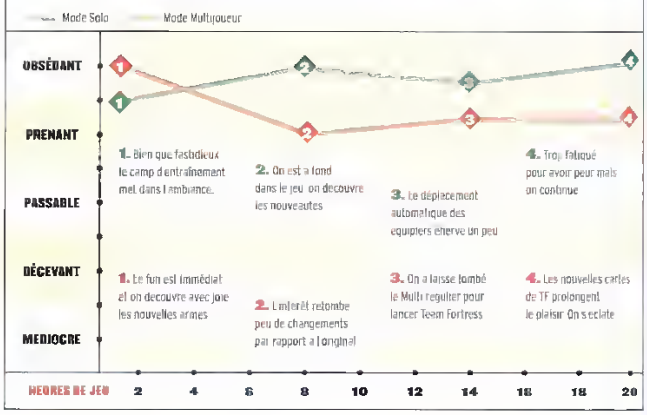
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 200 MMX		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128
Matrox G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Rage 128 (ATI Rage Fury)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Riva TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Savage 4 (S3 Savage 4)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
TNT 2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT 2 Ultra)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								
Voodoo 3 (3dfx Voodoo 3 3000 AGP)	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

Même s'il apporte quelques nouveautés intéressantes en mode Multijoueur (grappins, téléporteurs, etc.) c'est avant tout en mode Solo qu'Opposing Force exprime toute sa richesse.



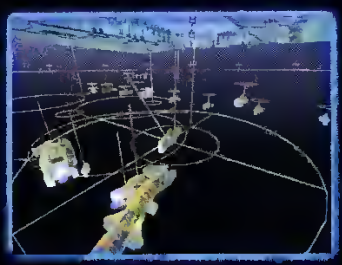
LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL AVANT

ET MAINTENANT !

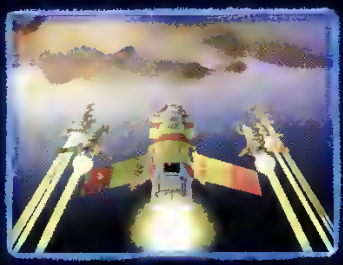
VRAIE STRATÉGIE TEMPS RÉEL,
VRAIE 3D, UN VRAI JEU !

HOMEWORLD

CD-ROM PC



COMMANDEZ VOTRE PLUS PETIT VAISSEAU OU BIEN TOUTE VOTRE FLOTTE DANS UN UNIVERS DE JEU FLUIDE ET COMPLÈTEMENT EN 3D PERMETTANT UNE PARFAITE PRÉCISION DANS LES DÉPLACEMENTS.



CONDUISEZ VOTRE ARMADA À TRAVERS 10 MISSIONS EN SOLO OU BIEN JOUEZ CONTRE 7 ADVERSAIRES SUR INTERNET ET EN RÉSEAU LOCAL DANS DES SCÉNARIOS MULTIJOUEURS.

CHOISISSEZ DES TYPES D'UNITÉS ET DÉTERMINEZ DES FORMATIONS AINSI QUE DES TACTIQUES DE VOL AFIN DE CRÉER LE MEILLEUR GROUPE DE COMBAT POUR CHAQUE SITUATION.

SIERRA

http://www.sierra.fr

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

OPINION

LUC-SANTIAGO

Ah que c'est bon de flipper un peu devant son moniteur ! Pour une fois, on ne se sent pas tout-puissant, planqué derrière deux fusils d'assaut capables de détruire un immeuble. Le danger est partout, l'ambiance est oppressante, bref, on se croirait dans le jeu original ! C'est très fort d'avoir su prolonger le plaisir à ce niveau-là. Half-Life est définitivement une référence.

■ **BONJOUR LE CARNAGE** Team Fortress permet à seize sauvages de joyeusement s'étriper.

Médecins, techniciens et nettoyeurs seront à vos ordres...

de les sacrifier (pour récupérer leurs armes), ne les loupez pas car eux, ne vous rateront pas.

Avec ses nouvelles armes dévastatrices et ses monstres inédits véritablement effrayants, Opposing Force a tous les attributs d'un *add-on* de rêve. Les modes de déplacement (corde et compagnie) ainsi que la gestion des équipiers renouvellent l'intérêt. Et surtout, l'ambiance « survivant de l'enfer » est omniprésente.

Côté technique, le jeu n'a pas changé. Il est vrai que sur le plan strictement technique, son moteur est légèrement surpassé par les prouesses visuelles d'un Quake III ou d'un Unreal Tournament. Mais question esthétique et architecture, cela reste une référence du genre. Rien à redire non plus sur l'environnement sonore : musique stressante, bruitages angoissants, gare aux sensations fortes !

Un pur chef d'œuvre

Pourtant, quelques regrets subsistent : on aurait notamment apprécié que le jeu gère enfin la localisation des dégâts, comme c'est le cas dans certains MOD (de MODifications, scénarios uniquement valables en Multijoueur), et que les routines de déplacement (*pathfinder*) de vos coéquipiers soient améliorées. Mais pour le reste, Opposing Force est un pur chef-d'œuvre en Solo.

Pour ce qui est du jeu réseau, il gagne légèrement en fun grâce au grappin et au téléporteur, cependant Sierra a aussi eu la bonne idée d'inclure Team Fortress qui, pour ceux ne l'ayant pas encore, relance complètement l'intérêt des parties en équipes. Après tout, ce n'est que justice, pour le meilleur des *shoots* 3D, il fallait le meilleur des *add-on*, et le voici. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict — Half Life : Opposing Force

COMPARATIF

■ **HALF-LIFE OPPOSING FORCE**
Beau prenant intelligent c'est le meilleur Il le reste tant en Solo qu'en Multijoueur grâce à cet *add on*

■ **TOURNAMENT**
Superbe il propose de nombreux modes de jeu Multi même si les *bots* permettent d'en profiter en Solo

■ **WAGES OF SIN**
Bon scénario beau graphisme armes à gogo c'est le second choix en Solo D'autant plus qu'il est enfin *debuggé*

■ **WHEEL OF TIME**
Esthétiquement moyen mais l'histoire est geniale et les armes originales

GRAPHISMES

■ Le moteur de Half-Life n'a pas mal vieilli. Il n'offre pas les mêmes effets spéciaux que les dernieres productions mais ça reste superbe

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Tout pour l'ambiance : musique discrete mais oppressante, rales de monstres permettant de les identifier mais pas de les localiser

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Le grappin et le teleporteur permettent de varier les plaisirs mais c'est surtout Team Fortress qui se montre passionnant.

0 1 2 3 4 **5**

POUR : Atmosphère à couper au couteau nouvelles armes reellement intéressantes monstres effrayants système d'equipe scénario... Que du bon.

CONTRE : Aucune amélioration du moteur (d'accord ça n'etait pas vraiment necessaire) pas de localisation des dégâts et routines de deplacement des equipiers faiblard.

NOTE GLOBALE

5

L'*add on* tant attendu. Si vous avez aimé Half Life et que vous voulez replonger dans son univers incomparable, impossible d'y échapper

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P133 MHz & 24 Mo
■ RECOMMANDÉ	P166 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P200 MHz & 32 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 0 - LAN 16 - INTERNET 8	
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✘
■ CONNEXION MINIMUM	56 kbps

NOUVEAU B-250 carte PCI
8Mo VIDEO 3D & SON INTEGRES

Ajoutez un 2ème poste
MULTIMEDIA
à votre PC pour 1 790 FTTC

Accès simultané : les deux utilisateurs peuvent accéder non seulement à toutes les données et les applications du disque dur en même temps, mais ils peuvent aussi partager tous les périphériques du PC hôte comme le CD-ROM, le DVD, l'imprimante, le scanner etc...

Accès Internet : une fois connecté à l'Internet, les utilisateurs peuvent naviguer sur le Web simultanément, en utilisant les mêmes modem, ligne téléphonique et compte Internet.

Utilisateurs multiples : vous pouvez installer plusieurs cartes B-250 dans un PC et avoir ainsi, cinq utilisateurs au maximum utilisant le même micro-ordinateur.

Accès réseau : quand le PC hôte est relié à un réseau standard, les utilisateurs peuvent se connecter en même temps, en utilisant leur nom d'utilisateur individuel.

Performance : tirant avantage des ressources inexploitées des puissants micro-ordinateurs actuels, le système B-250 duplique votre PC en plusieurs postes pleinement fonctionnels et «indépendants» du PC hôte. En utilisation normale, les utilisateurs constateront qu'il n'y a pas de baisse de performance.

La Façon la plus simple de dupliquer votre PC à un moindre coût

Un PC...
deux utilisateurs...
ou trois... ou quatre...
ajoutez simplement
le système B-250 à votre PC

FTC SYSTEMS

Future Technologies Communications
45, bd Massena – 75013 PARIS
Tel. : 01 45 44 [illegible] – Fax : 01 45 [illegible] 32
Internet : www.ftc.fr

Nouveau monde !

Asheron's Call | Aventure épique dans l'univers de Dereth.

Pour info ■ EDITEUR Microsoft ■ DEVELOPPEUR Turbines Entertainment ■ GENRE jeu de rôle *on-line* ■ JOUEURS + 300 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- plus de 1 600 sorts
- plus de 200 types de monstres
- 26 villes
- 7 classes de personnages
- 3 races

Version testée

- finale américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet

http://www.turbine games.com/asherons-call

Si d'aventure le joueur *on-line* que vous êtes s'est déjà lassé de l'exploration d'Everquest, Microsoft vous propose de nouvelles aventures dans le monde de Dereth. Univers fantastique-médiéval, combat, magie et promenades à travers les bois sont au programme. Anglophobes s'abstenir...

Asheron's Call est un type de jeu qu'il est nécessaire de présenter puisque c'est encore un genre un peu à part. C'est un jeu de rôle *on-line*. Pour simplifier, un programme « client » tourne sur votre machine et se connecte à un ordinateur (celui de Verant/Sony, en l'occurrence un TRÈS gros ordinateur) qui fait tourner un programme « serveur ».

■ **PROTÉIFORME** Très rapidement, votre *look* va changer pour devenir assez impressionnant. Chaque type d'arme ou d'armure est pris en compte lorsqu'il est porté par votre personnage

■ **FEUX D'ARTIFICE** Les effets des sorts, bien que décents, ne valent pas ceux d'Everquest et les sorts les plus puissants ne sont que des dérivés des sorts de base, avec des capacités de destruction plus importantes. La bestiole que vous distinguez au milieu de ce chaos est l'une des plus puissantes du jeu. Niveau 166. Bon courage.

En quoi sont-ils bons ?

Un jeu de rôle *on-line* ne peut être évalué que par rapport à ses concurrents. Ultima Online, Everquest et Asheron's Call. Voilà les choix qui vous sont offerts si vous êtes connectés, passionnés et que vous parlez anglais. En effet, de par son concept *on-line*, il est quasiment impossible de faire une version française, à moins de prévoir un serveur particulier.

ULTIMA ONLINE

■ Le premier a allumer le feu sacré du jeu de rôle *on-line*. Toujours très joué, il a ses fanatiques qui ne jurent que par lui. Il va bientôt avoir une suite au nom original d'Ultima Online 2.
C'est le seul jeu qui vous donne la possibilité d'acheter et de construire votre propre maison. Quant aux coquets, ils pourront y « customiser » leur garde robe.

EVERQUEST

■ Le monstre du jeu *on-line* et le *best-seller* du R.P.G. Si vous voulez jouer avec 225 000 potes, c'est votre jour de chance. Everquest est magnifique. Une fois dedans, vous ne pouvez plus en sortir. Il est clairement le premier d'une nouvelle génération de jeux *on-line* qui, n'en doutons pas, sera largement copié. Et pourtant, ce n'est pas le plus simple : quand vous gagnez un niveau, vous débouchez le champagne.

ASHERON'S CALL

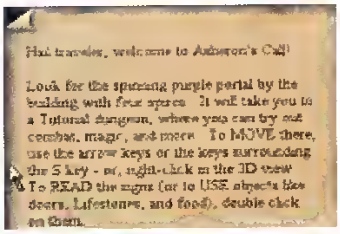
■ Le seul jeu dans lequel on puisse vraiment s'amuser tout seul sans avoir peur de se faire complètement pulvériser. On y trouve les plus beaux ciels et sûrement le plus bel environnement. Les objets magiques ne sont pas réservés à une élite et alors qu'une épée enflammée est destinée à une élite dans E.Q., vous pouvez facilement mettre la main dessus dans A.C.

Celui-ci reçoit donc les informations que lui envoient les clients, les traitent et renvoient les réponses. Cela permet de gérer de façon normalement très rapide, ce qui se passe dans le monde malgré les centaines, voire les milliers de joueurs qui n'arrêtent pas d'envoyer des informations en permanence.

Que suite à ces éclaircissements les baroudeurs du *on-line* évitent de hurler et de me fustiger, je fais dans l'explication courte ! Merci... Venons-en à la bête.

Tout d'abord la création du personnage. Votre avatar dans le monde de Dereth est entièrement paramétrable. On pourra choisir parmi trois races humaines de type arabe, asiatique et européen.
On aurait aimé des races un peu plus fantaisistes genre nains, elfes, mais bon... Vient ensuite votre apparence physique, genre portrait robot (nez grand, petit, moyen, puis votre front grand, petit, moyen, puis la bouche grande, petite, moyenne puis le sexe gra... Euh... désolé) et enfin votre vêture. Tout ceci n'est pas très important puisque vous allez rapidement vous retrouver sous une armure qui va cacher votre beau pourpoint en velours. On en arrive aux classes de personnages. Chaque personnage étant défini par des caractéristiques, on peut faire

Plus on a de vassaux, plus on a accès à des armes magiques puissantes.



■ **PIED TENORE** Un *tutorial* très bien fait vous apprendra les bases du jeu.

■ **SAYONARA** Petite réunion devant un bâtiment Sho ; la race de type asiatique d'Asheron's Call. Ils sont très habiles au combat à mains nues.

■ **MORT AUX VACNES** Au début il est bon de s'entraîner avec ce qui vous tombe sous la main. Une vache est une cible de choix, surtout si vous êtes archer et qu'elle est enfermée...

Comment l'acheter ?

Pas encore distribué dans notre beau pays, vous pouvez cependant l'acheter sur le Net. Nous avons trouvé quelques adresses qui le vendent : www.4cds.com ou www.amazon.com

BONJOUR BONJOUR Question piège : la personne qui vous fait coucou, est-ce un homme ou une femme ? Difficile hein ?

Le système d'expérience est une grande trouvaille d'Asheron's Call.

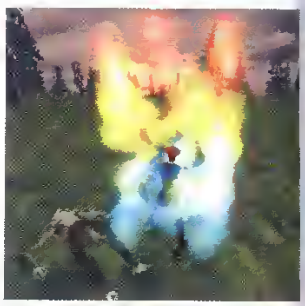
un peu n'importe quoi.

On possède un certain nombre de points de caractéristiques que l'on peut dépenser pour devenir plus ou moins bon dans chacune d'entre elles et ce, jusqu'à épuisement des points. Si l'on veut faire simple, des classes sont déjà définies ; *blade master* (le spécialiste de l'épée), *healing mage* (le soigneur), *war mage* (le magicien qui fait mal), enchanteur (qui enchante animaux et objets), guerrier et archer. On choisit enfin sa ville de départ en fonction de sa race et pouf ! On y est. La première chose qui saute aux yeux, c'est que si le paysage est nettement plus joli que celui d'Everquest, ce n'est pas le cas des personnages.

Ça y est vous y êtes ! Mais bon comment ça marche tout ça ? Pas de problème. À peine arrivé, une lettre vous guide dans un petit donjon se situant à quelques pas de là et dans lequel vous allez apprendre toutes les commandes indispensables aux combats, déplacements et interactions de base. Bref, vous êtes paré.

Direction la grande route et la ville la plus proche. Si le système de vue par défaut est un système à la Tomb Raider, vous pouvez passer en première personne et vous disposez également d'une vue satellite très pratique pour vous repérer.

Une fois en ville, vous pouvez faire vos emplettes de base et discuter avec d'autres joueurs, avant de reprendre la route. Vous ne mettrez pas longtemps à découvrir les premières bestioles hostiles. À peine sorti de la ville, des camps de drudges (petites bestioles humanoïdes) et de gnashers vous attendent pour vous faire la peau. Un clic dessus pour connaître leur niveau et savoir si vous n'allez pas trop vous faire ouvrir le bide et pan C'est le combat. En cas de corps à corps ou de tir à l'arc, ceux-ci sont gérés de façon automatique (une option manuelle existe). Si tout

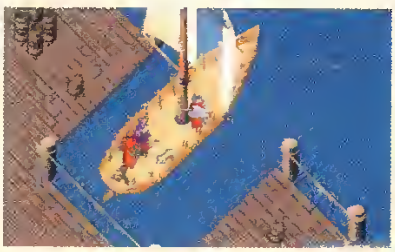


COLORE Lorsque vous gagnez un niveau vous êtes entouré d'un petit arc-en-ciel.

À VENDRE ! Les vendeurs stockent les armes que leur vendent les joueurs. Intéressant si un joueur haut niveau se débarrasse de « petits » objets qui feront vos choux gras.

En quoi ils sont limités

Ne soyons pas trop optimistes, si tous ces jeux ont des qualités, ils ont aussi leurs défauts. Celui qui est commun à tous les jeux *on-line* est tout d'abord d'être destiné uniquement à ceux qui maîtrisent l'anglais. Mis à part ce problème, voilà ce à quoi vous avez échappé si les jeux de rôle *on-line* ne sont pas votre tasse de thé !



ULTIMA ONLINE
Rendu graphique en 2D : certains aiment mais ça commence à vieillir. Les P.K. (Player Killer) sont un vrai problème dans U.O. et un pauvre débutant se fera massacrer sans rien pouvoir faire par des hordes sauvages de joueurs assoiffés de sang. Les effets graphiques des sorts ne font clairement plus le poids. Les règles changent constamment. Même après de nombreuses heures de jeu, certains ne trouvent toujours pas comment parler à un vendeur !

EVERQUEST
Il vous faut un temps incroyable pour progresser en expérience et la moindre mort vous fait perdre le bénéfice de dizaines d'heures de jeu. N'espérez pas pouvoir jouer seul à partir d'un certain niveau. Peut être avec un nécromancien niveau 50 ? Et encore... Si vous êtes cependant assez passionné pour atteindre le 20e niveau, vous ne pourrez plus lâcher le jeu avant d'atteindre le niveau 50. C'est pire qu'une drogue. Vous êtes prévenus.

ASHERON'S CALL
Si les paysages sont sympa, les personnages ressemblent un peu au bonhomme Michelin. Pour lancer des sorts, vous devez avoir des composants, vous devez découvrir des formules compliquées et si plein de monde connaît ce sort, sa puissance diminue. Vous pouvez à peine reconnaître un homme d'une femme. Toutes les armures se ressemblent. Si vous cherchez des nains, elfes, dragons ou autres, passez votre chemin. Il n'y en a pas ici.

CD SERVICE

LANCE LE PRIX DUO +

POUR EN SAVOIR PLUS

MERCI DE TOURNER LA PAGE.

MERCI ET BONNES FETES DE FIN D'ANNEE A TOUS NOS CLIENTS,
A GEN4CONSOLES ET GEN4PC.

■ BELLE GUEULE Les visages des personnages sont entièrement paramétrables. Mais bon, avec un minimum d'équipement, on ne les verra plus.

se passe bien, quelques secondes plus tard, vos premières victimes s'étalent à vos pieds. Vous les dépouillez et on recommence...

Je tue donc j'apprends

Le système d'expérience est une grande trouvaille d'Asheron's Call. En effet, lorsque vous tuez un monstre, une partie de l'expérience vous rapproche du niveau supérieur alors qu'une autre va dans une cagnotte que vous pouvez placer soit dans vos caractéristiques (force, soi, endurance, rapidité, agilité, etc.), soit dans vos compétences (combat à l'épée, courir, magie de guerre, etc.). Les compétences découlant d'un calcul mathématique de vos caractéristiques, il est plus intéressant de développer celles-ci puisqu'elles influeront sur plusieurs compétences, même si c'est nettement plus onéreux.

L'avantage de ce système, c'est que votre personnage n'arrête pas d'évoluer selon vos préférences et cela pratiquement après chaque combat. Autre grande innovation par rapport au grand opposant Everquest, le monde ne comporte pas de zones (secteurs entre lesquels on se coltine des temps de chargement). Bref, on peut courir des heures durant dans n'importe quelle direction. Cet effet est obtenu par un système de chargement permanent et transparent des données au fur et à mesure de vos déplacements.

Difficile de parler d'un jeu de rôle *on-line* sans parler du P.K. (Player Killer) : la possibilité offerte aux joueurs de s'ouvrir joyeusement le bide entre eux. Dans A.C., pour devenir P.K., il faut remplir une quête (pas facile du tout) puis trouver un autre P.K. (point de couleur différente sur le radar) : c'est seulement à ces deux conditions que les joueurs peuvent se mettre sur la tronche. Toujours est-il que d'après ce que j'ai pu en voir, le P.K. reste assez marginal.

La première chose qui saute aux yeux, c'est que si le paysage est nettement plus joli que celui d'Everquest, ce n'est pas le cas des personnages.

■ EN MOUVEMENT De nombreuses animations viennent pimenter le jeu.

Touchez ma bosse...

Une autre innovation géniale, c'est le système d'allégeance. Lorsque vous arrivez dans le monde vous pouvez prêter allégeance à un autre joueur plus expérimenté.

■ UN YOROI Ces sales bestioles sont ultra-dangereuses et donc réservées aux plus hauts niveaux.

■ NOME SWEET HOME Les maisons des magiciens sont souvent très peuplées. On y trouve plein de joueurs en quête d'ingrédients ou en train de rechercher de nouveaux sorts. Les écouter peut être très instructif car à partir de leurs incantations, on peut retrouver les formules des sortilèges.

CD SERVICE

10, avenue St Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tel 04 79 61 04 50 – www.cdservice.fr

CD SERVICE lance le prix DUO +

299 F

Avec une manette pas vibrante

229F

Port compris

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
ET VOLANT REX à votre DREAMCAST

STARTGAMES
4 RUE DAVAT
73100 AIX LES BAINS

PLUSIEURS PROMO DISPONIBLES AUSSI CHEZ

NET SLIDER
4 CH DE LA COLLINE
74940 ANNECT LE VIEUX

GAMES 2000
31 ROUTE DE LYON
7S160 COGNIN

VIRTUAL PLANET
3 RUE MONTGOLFIER
S8500 VOIRON

ZOOMMAX
2 RUE JULES FERRY
33290 BLANQUEFORT

FANTAISY GAMES
35 COURS JEAN JAURES
38000 GRENOBLE

CITY GAMES
34 AV FRANCOIS CUZIN
83000 TOULON

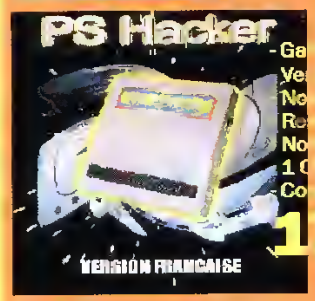
MEDIA COMPUTER
23 RUE ESMERT CARON
28100 DREUX

LA MANETTE PLAYSTATION
EST LA MANETTE IDEALE
POUR TOUS VOS JEUX
LE PC JOYDAPTER FONTIONNE AVEC LA
PLUPART DES JEUX PC
LE DREAMCAST JOYDAPTER
FONCTIONNE AVEC TOUS VOS JEUX
DREAMCAST
DE PLUS L'UN ET L'AUTRE ONT L'ANALOGIQUE SYSTEME COMPATIBLE.

LE MP3 HA

Winamp TM Skins
sur l'écran télé !
200 musiques par CD
Code Action Replay TM
compatible + toutes les
fonctions du PS HACKER

449 F



PS HACKER de LUXE

179 F

Jeux Imports

ACCESSOIRES :	prix	Prix Duo +	TOTAL QTE.
PS HACKER DE LUXE	179 F	179 F	
PS HACKER	129 F	129 F	
CABLE RGB	50 F	50 F	
PC JOYDAPTER	229 F	229 F	
SEGA JOYDAPTER	229 F	229 F	
LOT PC JOYDAPTER	299 F	299 F	
LOT SEGAJOYDAPTER	299 F	299 F	
MANETTE DREAMCAST	159 F	149 F	
MP3 HACKER	449 F	449 F	
EMULATEUR BLEEM	299 F	299 F	
CARTE MEMOIRE PSX	69 F	69 F	
MANETTE VIBRA. PSX	129 F	129 F	
MANETTE PSX	59 F	59 F	
MANETTE NINTENDO 64	119 F	119 F	
TOTAL :			

Qu'est ce que le DUO + ?

Il suffit de commander un seul article dans la colonne bleue, les articles supplémentaires sont au tarif vert.

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F) gen4PC janvier

☐ CB n° _____ Valable jusqu'au _____

A retourner avec votre reglement a CD SERVICE Signature

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal Tél

Disponible pour PC
Emulateur BLEEM :
299 F

OPINION

OLIVIER

Beaucoup plus ouvert et progressif qu'Everquest, il risque quand même de décevoir les fanatiques par un système de magie plus limité à mon goût que dans celui de son concurrent direct...
Pourtant, si vous aimez jouer un peu en Solo de temps à autre, c'est le jeu qu'il vous faut. Enfin, il ne souffre pas, pour l'instant, de la surpopulation chronique d'Everquest à cause de la superficie gigantesque qui s'offre à vous.

■ **GRILLÉ** Ce monstre de feu attend l'aventurier imprudent qui osera s'éloigner du village pour lui rôtir l'intimité. À ne pas prendre à la rigolade.

L'avantage ? Il va vous équiper de pied en cap, vous montrer les bons coins et vous torcher les fesses pour que vous prospériez le plus vite possible. Son avantage à lui ? Très simple. Plus vous gagnerez d'expérience, plus il en recevra de votre part (sans que cela ne grève celle que vous gagnez pour vous) et il gagnera des points de noblesse. Plus on a de vassaux, plus on a accès à des armes magiques puissantes. Bref, de vassal vous finirez vous aussi par vous retrouver seigneur, et ainsi de suite. Certains joueurs possèdent ainsi plein de vassaux, qui en ont eux aussi, et ainsi de suite.

En bref...

Argh ! Plus de place et encore tant de choses à dire. Faisons simple. La magie est basée sur un système de composants qui définissent les effets des sorts. La recherche est la façon essentielle de découvrir de nouveaux sorts. Mais pour certaines classes de personnages, la variété des sortilèges est décevante. Par exemple, un magicien de guerre ne peut que balancer des sorts offensifs qui font la même chose sous divers éléments (acide, feu, glace, etc.). Certaines classes ne sont pas vraiment intéressantes (d'après moi). Essayez de jouer en Solo un enchanteur, vous m'en direz des nouvelles. Enfin, la mort. Lorsque l'on meurt dans A.C., on se retrouve auprès de la dernière pierre de vie à laquelle on s'est attaché (il y en a un peu partout) avec des malus dans ses caractéristiques qui disparaissent au fur et à mesure que l'on regagne de l'expérience (assez rapidement somme toute). Quant aux transports pas de bateau, pas de chevaux, bref, pas grand-chose à part des portes de téléportation qui vous baladent d'un point à l'autre de la carte, et vos jambes musclées (le mouvement par défaut dans A.C., c'est la course, pour vous donner une idée).

En ce qui concerne la réalisation technique, c'est pas mal du tout et le *lag* n'est pas trop présent voire pas du tout. Plus de problème aussi de déficit de monstres, il y en a partout et on ne se retrouve pas comme sur E.Q. (Everquest), à se battre entre nous pour buter le prochain monstre qui apparaîtra. On regrettera cependant qu'il n'y en ait pas plus de différents, mais seulement les mêmes, en plus musclés de temps en temps.
En ce qui concerne les quêtes, il vous arrivera de tomber dessus mais ce n'est pas encore le Pérou...

À noter enfin que Microsoft France prévoit pour bientôt (comprenez on ne sait pas quand exactement) une sortie française du produit, peut-être même avec serveur français. Qui sait ? ■

- Olivier Canou

■ **SHAZAM !** Comme dans tout bon jeu de rôle, un sorcier est toujours un atout de poids pour un groupe. Un sort de dégat massif peu faire la différence quand on commence a être débordé.

Le verdict

COMPARATIF

■ **EVERQUEST**
D'une richesse et d'une profondeur impressionnante. Il reste la référence du jeu de rôle *on-line*

■ **ASHERON'S CALL**
Gigantesque et doté d'une évolution des personnages révolutionnaire. On peut lui reprocher un système de magie discutable

■ **ULTIMA ONLINE**
Sorbe il y a plusieurs années c'est le premier vrai jeu *on line* mais les tricheurs et les P.K. lui ont fait beaucoup de tort

■ **MERIDIAN 59**
Encore plus ancien qu'Ultima Online, il fut le premier jeu de rôle *on-line* mais ne bénéficia pas des faveurs du grand public

GRAPHISMES

■ Si les maisons et le paysage sont excellents les textures des monstres sont un peu « limite » ainsi que les personnages

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Excellente ambiance dans la nature mais ça manque un peu de musique à mon goût Mais bon c'est un jeu *on line*, donc qui change.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR

■ Pas de serveur européen. La qualité des connexions est assez correcte et le *lag* vient principalement du serveur lui même.

0 1 2 3 **4**

Asheron's Call

POUR : Une gestion des personnages excellente et un monde sans limite On se sent vraiment libre d'aller partout. Pour l'instant pas trop de joueurs et l'on ne se marche pas dessus.

CONTRE : Système de magie pas genial même si la recherche est originale Pas assez de variétés de monstres et les quêtes gagneraient à être plus passionnantes Tout en anglais

NOTE GLOBALE

5

Même si Asheron's Call est un très bon jeu, il souffre de quelques défauts : magie personnages moches, et tout se ressemble

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM : P200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ : PII-400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : PII-450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✘
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET +100
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 56 kbps

GAGNER DES LOTS FANTASTIQUES

AVEC CD SERVICE

en participant au grand tirage au sort

1er Prix

1 PC Multimédia

Processeur Intel® Pentium® III à 500 Mhz
64 M° de mémoire SDRAM
Disque dur de 6,4 Go
Moniteur couleur 15"
Carte son PC/ SoundBlaster 64V+ 60 accessoires
Lecteur DVD Rom - Modem

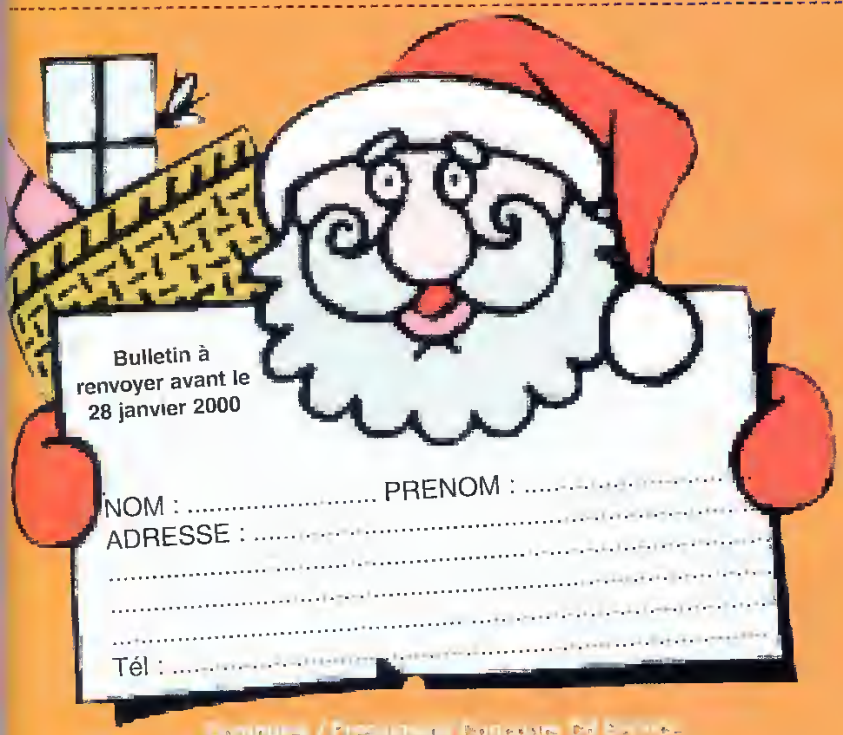
1 jeu Tomb Raider IV
1 PC Joydapter
1 manette Playstation

2ème Prix

1 lecteur DVD
1 jeu Tomb Raider IV
1 PC Joydapter
1 manette Playstation

Du 3ème au 10 ème prix

1 Smart Joydapteur
1 manette Playstation


Bulletin à renvoyer avant le 28 janvier 2000
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
.....
Tél : .....

Computer / Processing Concours CD Service
5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

EXTRAIT DU RÉGLEMENT

Jeu gratuit sans obligation d'achat, ouvert à toute personne residant en France Metropolitaine, bulletin de participation et reglement complet envoyes sur simple demande adressee à Gen4 Consoles
Concours CD Service
5-7, Rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Remboursement du timbre sur simple demande
Reglement complet deposé chez Maître Venézia, huissier de justice à Neuilly sur Seine

■ PRÉDATEUR Les courbes du Sukhoï se fondent parfaitement dans celles du paysage afin de mieux surprendre son adversaire.

Fou d'aile

Flanker 2.0 | La vision russe de la suprématie aérienne.

Pour info ■ EDITEUR SSI ■ DÉVELOPPEUR SSI ■ GENRE simulation ■ JOUEURS 32 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- nombre d'avions illimité dans le ciel
- 32 joueurs
- 20 vues différentes
- 2 ans de travail

Version testée
- finale française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
http //www.flanker2.com/

Dans la série des simulateurs rafraîchissants qui nous changent des éternels F-16 et F-22, voici Flanker 2.0. En attendant de nous enflammer pour un simulateur de Rafale, entonnons, aux commandes d'un Sukhoï, les chants patriotiques de l'Armée Rouge.

Flanker 2.0 n'est pas un simulateur comme les autres et je vais le prouver pas plus tard que maintenant ! Tout d'abord, mesdames et messieurs, la totalité des informations à l'écran en matière d'avionique et de Head Up Display sont écrites en caractères cyrilliques (en russe quoi !).

■ TECHNOLOGIE RUSSE Heureusement, les sièges éjectables sont absolument au point. Attention à l'avion de derrière toutefois !

Alors, ça veut dire quoi ce voyant rouge clignotant surmonté d'un *shmurpz* incompréhensible ? Ça veut dire « v'là un missile qui déboule ! ». Résultat de cette hésitation, une dispersion façon puzzle (voir encadré sur les *crashs*).

Vous l'aurez compris, Flanker 2.0 est un simulateur exigeant qui recèle bien des surprises. Les cœurs de l'Armée Rouge en fond sonore en sont une. Mais il y en a d'autres, comme par exemple le nombre d'infos très limité présentes sur le HUD. Bien sûr, celui-ci se décline en sept modes différents mais chacun d'eux apporte assez peu d'informations. De même, le Multi Fonction Display (écrans radars) reste franchement radin sur les informations tactiques.

Vitesse de l'éclair

Alors, où se trouve l'exigence si tout paraît si simple ? Tout simplement dans le modèle de vol. Les familiers des termes « énergie potentielle » et « énergie cinétique » vont enfin comprendre ce qu'est un vrai combat aérien. Plus question de tirer comme une brute sur son *joystick*, tout doit être pensé en termes de conservation de la vitesse et de l'altitude, afin de garder un potentiel de manœuvre maximum. Piloter devient un art, l'expression d'une sensibilité atteinte après des heures et des heures de vol.

Les bonnes surprises ne s'arrêtent pas là, les nuages sont d'un réalisme exceptionnel et les villes, constituées d'une foule de bâtiments en 3D, très agréables à survoler. On ressent de formidables sensations de vitesse en rase-mottes : villages et lignes à haute tension semblent se précipiter vers nous. Enfin, une campagne

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	300 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	400 MHz & 64 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SBLive!)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 16	
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MININUM	28,8 kbps

La dure loi de la gravité

Malgré toutes les prouesses dont un avion est capable, tout le monde s'accorde à dire que l'acrobatie ultime reste quand même le *crash*.

En couple

Depuis que certaines armées autorisent des femmes à devenir pilote, on a pu assister à la formation de couples romantiques au sein des escadrilles. Malheureusement, les appareils ne sont toujours pas adaptés aux amours en plein ciel.

En vrac

Dans leurs cabines pressurisées, les pilotes respirent un air dont ils peuvent régler la teneur en oxygène. Voilà ce qui se produit invariablement lorsqu'un pilote, défoncé à l'oxygène pur, décide pour compléter son trip de s'allumer un cône bourré de substances illicites.

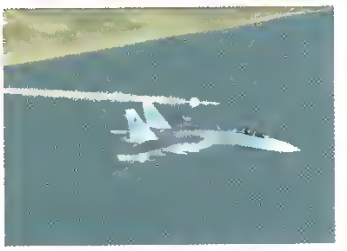
En piqué

On se souvient tous de ce *meeting* au Bourget. Le pilote du Sukhoï avait décidé d'en tester la résistance face à notre bon sol français. Cette photo laissant planer le doute, je vous rassure, le sol avait gagné. Rappelons que le pilote s'en était sorti vivant.

dynamique garantit l'intérêt des missions. Malheureusement, ce merveilleux tableau est gâché par de gros défauts de jouabilité. Normalement, l'intérêt principal d'un simulateur est constitué par la stratégie (le plan de vol, la détection à longue distance, le choix des cibles...) et la tactique (le combat tournoyant, le *shoot* à courte portée, l'esquive de débris en flammes...).

Dans Flanker 2.0, ces deux aspects sont quasiment injouables, du moins pour le commun des mortels. Peut-être que les surhommes qui pilotent de vrais chasseurs auront moins de mal... À longue distance en effet, les tirs de missiles sont presque toujours infaillibles. Ceci étant valable pour vos ennemis comme pour vous, l'intérêt des affrontements longue distance est très limité. Dans les combats tournoyants, un système d'accrochage missile hasardeux et un *padlock* capricieux rendent le repérage des ennemis très difficile. On a vite fait de tourner en rond à la recherche d'un adversaire qui finit toujours pas se placer dans nos six heures et nous transformer en boule de flammes. Sans doute trop réaliste, ce produit au potentiel énorme oublie qu'il s'adresse avant tout à des joueurs. ■

- Marc Blondeau



■ AVION DE COMBAT **Ces ailes gracieuses cachent de mortelles surprises.**

Q&R

SEAN DECKER
Producteur

Pourquoi le choix d'un tel appareil, symbole d'une puissance militaire déclinante ?

Plusieurs raisons. Le SU-27 est l'un des meilleurs avions du monde. D'abord, c'est l'un des seuls appareils à pouvoir tenir tête à un F-18 dans un *dogfight*, *dixit* le Pentagone. De plus, il est encore très vendu dans le monde. Enfin, il a bénéficié d'une variante, le SU-33, adapté aux porte-avions. Et puis, après F-15, Falcon 4 et F-22, pourquoi faire la même chose que les autres ?

Les lignes courbes du Sukhoï s'opposent aux traits anguleux du F1S. Est-ce la traduction de deux philosophies ou d'approches techniques différentes ?

Le *design* du SU-27 a été pensé dans les années 60, comme le F-15. C'est un appareil de supériorité aérienne. Je pense que leur *design* reflète bien leur singularité : les avions russes sont très performants dans des conditions difficiles alors que les avions de l'Ouest se pilotent plus en finesse.

Le verdict — Flanker 2.0

COMPARATIF

FALCOR 4.0
Pour les amateurs de campagnes dynamiques et de modèles de vol poussés, ce simulateur s'impose. C'est pour l'instant le meilleur.

COMBAT FLIGHT SIM
Les meilleurs combats aériens restent ceux de la Deuxième Guerre mondiale. Et Microsoft a su en restituer toute l'intensité dans ce jeu excellent.

FLANKER 2.0
Les développeurs de ce jeu sont des passionnés : c'est certain. Des ultra même. En dépit d'un pilotage assez aisé, ce simulateur est réservé aux puristes absolus.

GRAPHISMES
■ Les nuages, les villes constituées de bâtiments en 3D et les appareils sont très réussis ; mais le décor manque de diversité.
0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ La voix de l'ordinateur de bord est gagnante à souhait, le bruit des moteurs est très convaincant !
0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ Attention, les combats à plusieurs sont rudes ! Pour s'évader lorsqu'on est accroché, il faut justement... s'accrocher !
0 1 2 **3**

POUR : Le choix d'un modèle de vol très poussé et d'une avionique légère permet une prise en main rapide sans être limité par une trop grande simplicité.

CONTRE : Le caractère trop réaliste des combats aériens qui en réduit très fortement l'intérêt. En bref, un aspect ludique presque inexistant.

NOTE GLOBALE

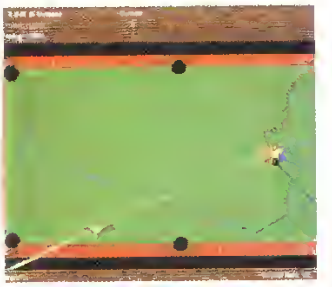
Ce simulateur est le reflet même de la célèbre manœuvre du cobra : beau, subtil et impressionnant, mais vraiment très ardu.

3

★ ★ ★

Virtual Pool Hall

■ EDITEUR **Interplay** ■ DÉVELOPPEUR **Celeris** ■ GENRE **billard américain** ■ PRIX **environ 300 F**



■ VIVE LES MATHS **Ce jeu n'a vraiment rien pour lui, même pas de jolis décors.**

Ici, c'est de billard américain qu'il s'agit. Autrement dit, on a percé des trous sur la table et les boules sont plus nombreuses. Graphiquement, c'est très pauvre : aucun décor, une 3D très faible. Le seul petit plus : l'assistant qui vous permet de connaître les différents parcours que les boules effectueront durant votre coup. C'est maigre et seuls les fondus de snooker perdus dans le désert y trouveront leur compte grâce au jeu sur le Net. Ça ne vaut décidément pas l'atmosphère enfumée d'un bon club de quartier. **M.R.**

★

TESTS EXPRESS

Nascar 3

■ EDITEUR **Sierra** ■ DÉVELOPPEUR **Papyrus** ■ GENRE **course auto** ■ PRIX **environ 200 F**

■ JE ME TRAÎNE **Tout ou presque est paramétrable, mais qu'est-ce qu'on dort !**

Et un jeu de bagnoles, un ! Avec le Nascar, on est sûr de ne jamais être dépaysé. On tourne sur des anneaux et cela sans fin, ou presque. Pour un Américain, c'est sans doute fun, mais pour un Européen, c'est sans intérêt. Certes, les options sont très nombreuses : on vit la saison en cours dans ses moindres détails, on peut régler au poil sa voiture, revoir ses courses au ralenti ou encore la décorer à son goût. Mais, pour le plaisir du jeu, vous repasserez, d'autant que tout cela est lent, très lent ! **M.R.**

★★

■ **CHEVALIERS URBAINS** Le Swat intervient lors de situations de crise exceptionnelles.

Ainsi SWAT-il !

Swat 3 | Plongez au cœur de la lutte antiterroriste.

Pour info ■ EDITEUR Sierra ■ DÉVELOPPEUR Sierra ■ GENRE simulateur de commando ■ JOUEURS 1-8 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres
- 20 missions
- 16 actions
- 12 types d'armes
- 12 salopards

Version testée
- finale américaine

Adresse Internet
www.sierrastudios.com/games/swat3

Les simulateurs de commandos présentent l'avantage de nous donner tout notre saoul de sensations fortes, sans pour autant sombrer dans la violence gratuite ou le *gore*. Swat 3, surfant sur la vague actuelle, nous arrive auréolé d'une rumeur flatteuse sur ses jolies innovations.

Genre relativement récent (il fut initié par Spec Ops il y a deux ans), la simulation de commando est en train de devenir très prolifique sur PC. Il ne se passe pratiquement pas un mois sans qu'un nouveau jeu de ce type apparaisse sur nos écrans. Comme jusqu'à présent ils sont plutôt bons, nous n'allons pas nous en plaindre ! Après Roque Spear (suite de Rainbow six, qui a réellement lancé la mode) et Shadow Company, voici donc Swat 3. Un S.W.A.T. est l'équivalent américain de nos G.I.G.N. et autres R.A.I.D. Autrement dit, un groupe de super flics dont la mission consiste à venir à bout des preneurs d'otages, tireurs embusqués et autres terroristes de tout poil, le tout avec le moins de casse possible. C'est ici, au sein de la police de Los Angeles (pas la ville la plus calme des États-Unis), que va se dérouler votre mission, si vous l'acceptez...

■ **URBAN JUNGLE** Parmi les originalités de Swat 3, cet environnement urbain change des zaventures zinternationales de Rogue Spear.

Ni boulets ni trop audacieux, vos hommes ont enfin une intelligence artificielle équilibrée.

Pour diriger ce S.W.A.T., vous ne pourrez plus utiliser une « vue d'avion » stratégique comme dans les précédents titres de la série. Il va falloir mettre les mains dans le cambouis (ou dans quelque chose de plus rouge...) puisque vous incarnez le *leader* de votre équipe en vue subjective, ce qui est devenu la règle depuis Rainbow six. La simulation de commando n'en est pas pour autant devenue une variante du *quake-like*. Dans Swat 3 comme dans Rainbow six, vous devrez préparer votre intervention et y accomplir des objectifs précis. La base étant bien sûr de secourir les otages, mais

PAS FEUTRÉS Lorsque vous ne savez pas où se trouve le tireur embusqué, ordonnez à vos hommes de fouiller les pièces, ils se débrouillent assez bien !

parfois, si le méchant est un pauvre civil qui a pété les plombs, vos supérieurs vous demanderont de le prendre vivant (quelle bande de lopettes, ces gradés !).

En direct du Q.G.

Heureusement, votre équipement est à la hauteur. Non seulement les points d'impact sont gérés (en gros, tirer dans la jambe n'a pas le même effet que dans la tête, ce qui est assez rare dans les jeux vidéo), mais vous pouvez crocheter des serrures, placer des pièges, lancer des grenades aveuglantes ou menotter vos adversaires. Swat 3 innove même en nous munissant d'un miroir qui nous montre d'éventuels ennemis cachés derrière une porte et une liaison radio avec le Q.G. qui nous donne des renseignements parfois utiles – même si hélas ça ne marche que dans un sens. Swat 3 se distingue en outre de son prestigieux concurrent en simplifiant la phase de préparation de la mission, ce qui réjouira bien des débutants. Il est ensuite beaucoup plus réaliste que Rogue Spear. Vous ne faites pas partie d'une super équipe internationale mais vous dirigez des vrais flics, vous avez une carrière à gérer, des pressions de la municipalité, une vraie vie quoi ! Le grand pari à gagner pour les développeurs était donc de nous rendre tout cela palpable et réel. Ce n'est qu'à moitié réussi, mais heureusement la partie la plus importante, celle des missions et des lieux d'action atteint une sorte de perfection.

Vous devrez neutraliser un ingénieur dépressif et surarmé, sauver les otages d'un aéroport ou calmer une bande d'illuminés ayant investi des studios de télé. Des interventions inspirées de faits divers réels, et servies par une architecture extrêmement réussie. Ils nous proposent de vraiment rentrer dans les chaussures (ou plutôt les grosses Doc Martens) d'un vrai flic de S.W.A.T., à choisir parmi toute une brigade. À partir du moment où vous aurez choisi d'être Adam Lopez par exemple (avis aux féministes qui pourraient lire ces lignes, je n'ai pas vu une seule femme dans les S.W.A.T....), vous devrez l'accompagner tout au long de sa carrière, d'intervention en intervention, de prise d'otage en prise d'otage.

Montez en grade !

Chaque mission comportera plusieurs objectifs, certains essentiels, d'autres moins. Le taux de réussite de chacune de ces missions aura des conséquences pour la carrière de votre avatar. Des succès absolus en chaîne le feront rapidement monter en grade, ce qui lui donnera la possibilité de recruter les meilleurs hommes, d'avoir l'équipement le plus complet, bref la vie facilitée pour la suite du jeu. En revanche, des échecs répétés risquent fort de vous faire nommer à la circulation ou au service des archives. Fort heureusement, les auteurs se sont souvenus qu'il s'agissait bien d'un jeu, et, lorsque vous achevez une mission, vous avez le choix entre en accepter le résultat, avec ses bons et ses moins bons côtés (comme par exemple avoir tué vous-même deux de vos hommes et fait massacrer tous les otages, exploit que je me flatte d'avoir accompli...), ou bien la recommencer à zéro si vous estimez pouvoir faire mieux. Mais attention,

Q&R

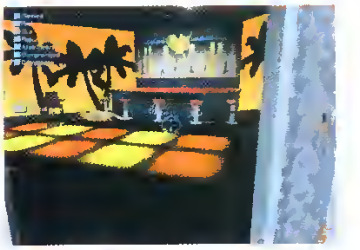
ROD FUNG
Chef de projet sur Swat 3

Pourquoi avoir situé l'action en 2005 ?
Ce futur proche nous permettait de rester très réalistes tout en évitant des ennuis avec le L.A.P.D. d'aujourd'hui

Les choses ne se sont pas bien passées avec les membres du S.W.A.T. de Los Angeles avec lesquels vous avez travaillé ?
Au contraire ! Ils ont été très ouverts vis-à-vis de notre équipe sans rien nous cacher, même des choses qui sont généralement interdites au grand public

En quoi Swat 3 diffère-t-il de Rogue Spear ?
Je crois que l'élément déterminant c'est l'I.A. qui est sans précédent dans ce type de jeu !

Pourquoi ne pas avoir inclus le Multijoueur dans cette première version ?
Parce qu'il ne manque à personne ! Swat 3 est si riche que nous préférons laisser les joueurs s'éclater sur le Solo avant de les envoyer sur Internet, il y a déjà assez à faire comme cela !



SACRÉ SOIRÉE Ne rêvez pas, le but du jeu n'est pas de tuer un insupportable animateur.

Des p'tits trous

Contrairement aux autres jeux du genre, la gestion de la balistique est, dans Swat 3, totalement révolutionnaire. Comment se prendre pour Lucky Luke en deux leçons.

Surprise !

Vous êtes persuadé que votre cible est cachée derrière la porte et n'attend que votre entrée inopinée pour vous trouer la peau ? Qu'à cela ne tienne ! Alors que jusqu'à présent les tirs dans le décor ne faisaient que quelques malheureux trous, dans Swat 3 les balles traversent les portes et certaines fenêtres pour mieux tuer les assassins imprudents !

Deux d'un coup !

Jusqu'à présent, ce genre d'exploit était réservé à Lucky Luke et aux héros des films de Sam Raimi (*Mort ou vif*) Tuer deux affreux d'un seul coup de feu parce que la balle traverse le corps du premier pour aller se ficher dans celui du second, c'est incontestablement une première dans le petit monde du PC. À quand la balle qui ricoche ?

Dans Swat 3, vous avez une carrière de flic à gérer, avec pressions politiques et supérieurs irascibles à la clé !

Nouveau et intéressant

Swat 3 ne se contente pas de copier la recette à succès de Rogue Spear, il ajoute quelques innovations qui faisaient défaut au hit de Redstorm. Si vous êtes un homme (ou une femme) de dialogue, si vous aimez vous faire obéir au doigt et à l'œil ou si vous aimez surveiller vos arrières, Swat 3 va vous combler au-delà de vos espérances.

Otages râleurs

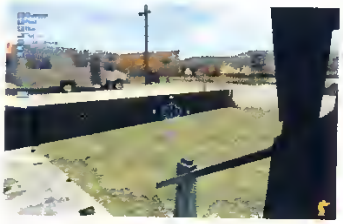
Les gens ne sont jamais contents ! Vous mettez votre plus beau gilet pare-balles, vous huilez bien votre fusil automatique, vous les sauvez d'un sort pire que la mort et eux, ils râlent parce que vous les faites un tout petit peu agenouiller avec les mains sur la tête ! Y a vraiment des jours ou on devrait rester au lit !

Miroir mon beau miroir...

Non, les super flics des S.W.A.T. de Los Angeles ne se recoiffent pas en mission ! Ce miroir a plus prosaïquement pour rôle de vous sauver la vie en vous montrant si un petit malin armé jusqu'aux dents n'est pas caché derrière une porte. Plus rustique que le détecteur cardiaque de Rogue Spear mais tout aussi efficace !

Donner de la voix

Une des meilleures touches de réalisme de Swat sont les instructions que vous pouvez hurler (sic) aux oreilles des vos hommes mais surtout des otages et des terroristes. C'est vrai qu'un bon « Jetez vos armes » ou un « Les mains derrière la tête » bien senti, ça fait toujours de l'effet ! Surtout si on a un Magnum à la main !



IMMERSION TOTALE Les graphistes ont reconstitué fidèlement une banlieue ricaine.

cela ne sera pas pour autant une partie de plaisir ! Contrairement à ce qui arrive trop souvent pour la plus grande joie des joueurs paresseux, tout ne va pas se représenter à l'identique la deuxième fois ! Si objectif, lieu et cible restent inchangés, tout le reste risque fort d'être différent ! Ainsi, dans la première mission de ma brève carrière qui consistait à mettre fin aux exploits d'un *sniper* de banlieue, lorsque je réessayai d'accomplir tous les objectifs (en l'occurrence, mettre la main sur les armes dissimulées à la cave), cet horrible personnage n'était plus dans la même pièce que précédemment, ce qui lui a bien sûr permis de faire ma fête !

Ils sont fourbes, ces rascals !

De manière générale, les adversaires ont des réactions nettement moins prévisibles que dans la plupart des jeux. Non seulement ils ne sont jamais deux fois au même endroit, mais ils ont une manière extrêmement vicieuse de surgir là où on ne les attendait pas ! D'autant plus qu'en dépit du premier coup d'œil, qui tendrait à faire de Swat 3 un modèle de *design* intérieur zen, les décors ont été très soignés et offrent beaucoup de planques aux terroristes en tout genre. Pas de fausses portes qui ne s'ouvrent pas, des bâtiments immenses et complexes, une gestion des ombres assez exceptionnelle, des balles qui traversent les objets pour atteindre leur cible, les auteurs n'ont rien négligé pour nous donner un maximum de frissons.

À la baguette !

Autre innovation intéressante, les otages qui semblent devoir quitter petit à petit leurs rôles de potiches et agir un tout petit peu. Réagir plutôt : ils obtempèrent plutôt rapidement aux ordres et se plaignent lorsqu'on les maltraite. Ordres ? Quels ordres ? Eh oui, principale nouveauté du jeu, on peut désormais (par un système de touches rapide et pratique) donner non seulement des ordres à ses hommes, mais aussi aux victimes et aux criminels. Ordres auxquels ils vont réagir : rapidement et efficacement pour les hommes du commando (dont l'intelligence artificielle est impeccable, sans être des boulets stupides, ils ne prennent pas pour autant des initiatives inopportunes pour se faire tuer) toujours trop lentement pour les otages et de façon agressive pour les terroristes. En gros, ceux-ci, dotés d'une véritable I.A., vont réagir en fonction de vos forces. Si vous leur ordonnez tout seul de lever les bras, il y a peu de chances qu'ils obéissent. En revanche, avec tous vos hommes autour de vous, vous avez plus de chances d'arriver à vos fins. Donc, résumons-nous. Swat 3 nous plonge dans un univers au réalisme bien géré, aux architectures soignées, avec des

OPINION

LUC-SANTIAGO

Y a pas à dire : avec Swat 3, on fait le plein d'adrénaline ! Si le contrôle de ses propres hommes (à base d'ordres et un peu empirique) déboussole au départ à cause de son originalité, on s'y habitue assez rapidement pour finalement le maîtriser parfaitement. Swat 3 est donc une excellente surprise : réalisation graphique superbe, intelligence artificielle réellement exemplaire et surtout, des combats rapprochés pleins de tension. J'aime !

MONDE DE BRUTES Les civils innocents et les otages ne sont guère mieux traités que les criminels, mais c'est vous qui tenez le flingue après tout !

The Longest Journey

D'UN MONDE À L'AUTRE

lle s'appelle April Ryan, elle est la seule
à pouvoir sauver les deux mondes parallèles :
tark, le monde de la science,
t Arcadia, le monde de la magie.
lle va vous entraîner dans son aventure onirique :
ous rencontrerez plus de 60 personnages
t devrez résoudre des centaines d'énigmes
our percer le secret des mondes jumeaux.

L'aventure commence bientôt sur PC CD-ROM.

www.ubisoft.fr
03 36 68 46 32

FUN COM

Ubi Soft

OPINION

RÉMY

Dans le monde des simulations de commandos, SWAT 3 ne démérite pas. Une interface rapide, des raccourcis clavier faciles à retenir, de bons graphismes, des scénarios de missions très travaillés, on cherche en vain de véritables reproches à lui faire. Dommage qu'un léger manque d'originalité, (ses innovations ne sont pas décisives) ne lui permette pas de dépasser Rogue Spear, qui reste la référence.

■ **QUE LA LUMIÈRE SOIT** Avant de foncer, pensez à aveugler vos adversaires !

adversaires tels que des personnages non joueurs à l'intelligence bien réglée.

Que peut-il bien lui manquer ? Tout d'abord, de ne pas être totalement exempt de *bugs* graphiques : dans la version testée, d'audacieux passe-murailles n'hésitaient pas à traverser les murs. Ensuite, les objectifs de la mission, s'ils sont clairement exposés dans le *briefing*, deviennent obscurs par la suite et on ne sait parfois plus où on est en... Surtout, un peu plus d'originalité n'aurait pas fait de mal. En dépit des quelques innovations sympathiques déjà mentionnées et des détails qui le différencient de Rainbow six et Rogue Spear, Swat 3 reste, au niveau des commandes comme au niveau des graphismes, trop proche de ses glorieux ancêtres pour ne pas prendre des allures de clone. Un poil plus d'intelligence pour les otages (qui pourraient par exemple nous renseigner sur le nombre ou la position des terroristes), des actions supplémentaires (comme récupérer des objets) ou une plus grande gamme d'ordres et d'injonctions auraient pu faire la différence. Un excellent clone, donc, mais un clone quand même. ■

- Rémy Goavec

Die Hard

Swat 3 a le mérite de nous rappeler que les interventions des commandos antiterroristes sont bien réelles et que des vies sont toujours dans la balance.

Londres 1980

Cette prise d'otage à l'ambassade d'Iran par le Mouvement de libération de l'Arabistan est considérée par les spécialistes comme le fait fondateur des commandos antiterroristes. Rendue délicate par le fait que les terroristes s'etaient dissimulés au milieu des otages, elle déclencha une polémique sur l'exécution sommaire de ces derniers.

Marseille 1994

Personne n'a oublié cette prise d'otages d'un Boeing d'Air France la veille de Noel 1994 par des terroristes issus du G.I.A. algeriens. Les gendarmes français parvinrent à s'introduire dans l'appareil (que les terroristes voulaient faire s'écraser sur Paris) et à éliminer, sous le feu des kalachnikovs, les terroristes sans qu'aucun otage ne soit sérieusement blessé.

Pérou 1997

C'est après quatre longs mois d'occupation de l'ambassade par 25 terroristes du mouvement Tupac Hamaru que l'assaut a été donné par 140 hommes des forces armées du pays. L'attaque fut décrite par les otages comme d'une grande brutalité et aucun des terroristes (à qui leur combat pour la minorité indienne avait apporté une certaine sympathie) n'en rechappa.

■ **SACRILÈGE** Ces voyous ne respectent rien ! Une prise d'otages dans une église, mais que fait la police ? Ah oui, c'est moi la police...

Le verdict — Swat 3

COMPARATIF

■ **ROGUE SPEAR**
Graphismes élegants, scenario d'enfer et Multijoueur bourré d'adrenaline : le top du genre.

■ **SWAT 3**
Suffisamment bien réalisé pour se poser en rival sérieux du maître. Et il faut reconnaître que c'est un poil plus joli.

■ **SPEC OPS 2**
La suite du pionnier du genre. On l'attendait plus révolutionnaire et plus beau mais il est sympa quand même.

■ **HIDDEN AND DANGERDUS**
Missions impossibles en Europe de l'Est pendant la Deuxième guerre. Très difficile mais plein de sensations fortes.

GRAPHISMES

■ Clone de Rogue Spear c'est évident, mais comment ne pas craquer devant de pareilles architectures ?

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Les bruits de fond ont été un peu négligés, mais l'introduction de dialogues dans ce genre mérite un petit coup d'enthousiasme.

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Faute de temps, le mode Multijoueur n'est pas inclus dans la version finale mais fera l'objet d'un *patch* totalement gratuit.

-

POUR : Plus accessible et plus réaliste dans les opérations que son concurrent direct Rogue Spear, Swat 3 peut séduire un public non initié au genre.

CONTRE : Pas assez d'innovations pour passer devant Rainbow six et Rogue Spear (encore lui) qui restent les références en la matière.

NOTE GLOBALE

5

Difficile, peut-être irritant pour les novices, Swat 3 n'en déclenche pas moins de belles montées d'adrenaline et bénéficie d'une réalisation magnifique.

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P200MMX MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P266 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-400 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✓

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	✗

Kit d'Impression CD 2000

Vos cédéroms à votre image !

Logiciel
réf. 2603
99 F prix constaté

Les Papiers Créatifs **69 F**
prix constaté

Pour vos meilleures compilations audio, vos archives ou vos photo CD, ne vous arrêtez plus à la simple gravure de vos cédéroms. Avec *Kit d'Impression CD 2000* et les *Papiers Créatifs* de Micro Application, créez et imprimez la jaquette recto verso du boîtier, l'étiquette du CD et le livret intérieur. Il vous suffit de choisir l'un des 100 modèles en couleur, d'y insérer vos photos numérisées (ou l'une des 500 images proposées) et le tour est joué ! Vous pouvez même y ajouter automatiquement la durée des plages pour un CD audio. Grâce aux nombreux outils de mise en forme, modifiez ensuite à volonté, pour des présentations vraiment personnalisées !

www.microapp.com

Micro Application

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

■ GUEULE D'AMOUR Il n'y a pas à dire, ces petits bolides ont un *look* d'enfer. Comparés à ma voiture...

Rien ne sert de courir...

SEGA Rally 2 | L'adaptation la plus réussie d'une borne d'arcade légendaire.

Pour info ■ EDITEUR SEGA ■ DÉVELOPPEUR Empire Interactive ■ GENRE rallye ■ JOUEURS 1 ou 2 simultanément/réseau local jusqu'à 4 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 330F

Tout en chiffres
- 19 voitures
- 17 circuits
- 6 surfaces

Version testée
- bêta
- aucun *bug* constaté

Adresses Internet
www.sega europe.com
www.empire.co.uk

La sortie de SEGA Rally 2 sur PC n'est pas réellement un événement... De plus en plus de titres font la navette des consoles vers les PC. Cette fois-ci, SEGA a mis les bouchées doubles pour que la sortie de l'un de ses titres-phares se fasse dans les meilleures conditions.

Le pari d'une conversion fidèle à l'original sur PC est en passe d'être réussi. Autant le dire tout de suite (n'en déplaise aux possesseurs de la Dreamcast), ce fleuron de la marque japonaise qu'est SEGA Rally 2 surpasse la version console sur PC. Eh oui, il faut s'y faire, les PC à 10 000 francs continuent d'écraser sur leur passage les consoles à 2 000 !

Concrètement, SEGA Rally est beau et bien abouti. La réalisation n'est certes pas sans faille, on va le voir, mais le rendu graphique est à la hauteur de ce titre. À vrai dire, je ne vois pas vraiment de différence avec la version arcade, qui date d'un peu plus de deux ans. Sur une bonne bécane, la vitesse est tout bonnement époustouflante, ce qui ne fait que renforcer le plaisir que l'on a à jouer à ce titre. Même dans une résolution assez basse, le jeu tourne très fort et c'est un de ses avantages. Pour un jeu d'arcade pure, la vitesse passe avant le réalisme de la conduite et ça, les gens de chez SEGA l'ont bien compris.

Le principe du jeu n'a pas beaucoup varié depuis son apparition il y a quelques années.

■ GRAND JEU CONCOURS Alors, à votre avis, je suis devant ou derrière ? En tout cas, si je suis devant, les autres ont dû s'arrêter casser la graine...

Un jeu pas borné

Retour sur le passé de SEGA Rally sur PC, mais aussi sur console et sur borne d'arcade. À vos volants, prêts,...

Borne d'arcade

Réalisé sur une carte modèle 3 step 2 voilà bientôt deux ans, SEGA Rally 2 en arcade est aujourd'hui encore une référence. Assis derrière son volant, on sait ce que l'on vient chercher et l'on en a pour son argent. Tout est fait pour que les sensations de conduite soient les plus fun possible et ça marche.

Dreamcast

Sorti sur Saturn, SEGA Rally n'avait pas fait très forte impression, le fossé entre les consoles et les bornes d'arcade étant alors encore infranchissable. *Idem* sur PC, SEGA n'avait pas réussi à rallier tous les suffrages. Bien que plus aboutie, la version Dreamcast n'égale pas le fun de la borne d'arcade originelle

MORT AU TOURNANT Mais pousse-toi !!! En tout cas, si j'étais à la place de ces spectateurs, je reculerais d'une bonne centaine de mètres, juste au cas où...

On appuie à fond sur l'accélérateur et on tente de maîtriser au mieux les virages pour passer à temps tous les *check points*. Classique dans son principe, SEGA Rally 2 l'est aussi dans sa jouabilité. On accélère, on freine – pour les pros, on passe les vitesses – et on tourne le volant à temps pour ne pas sortir du circuit. De l'arcade dans sa plus pure tradition, en somme.

Plusieurs modes de jeu sont proposés. Il y a le classique mode Arcade, qui à l'instar de la borne originale, vous propose d'enchaîner les courses sans temps mort. Vous pouvez aussi y disputer une sorte de championnat qui vous permettra de vous défouler, pied au plancher, sur tous les circuits du jeu. Le deuxième mode est plus recherché puisque s'il s'agit là aussi d'une formule Championnat, qui se déroule cette fois sur dix années. Une sorte de mode Carrière, avec quatre courses par saison, où vous accédez aux menus de réglage de vos voitures. De la sensibilité du freinage à la dureté de la direction ou des suspensions, ce mode donne l'impression d'être vraiment dans la fièvre des rallyes. On peut même choisir son copilote. Essayez donc avec une assistante, rien que pour apprécier les cris d'orfraie qu'elle pousse pour vous prévenir à chaque virage ! Un petit regret toutefois, en ce qui concerne les réglages. Ils paraissent très peu modifier les conditions de conduite.

FRACASTROPHE Le problème, avec les concurrents teigneux, c'est que l'on retrouve des morceaux de tôle sur la route...

ENCORE UNE FOIS Les ralentis vous offrent des vues façon « télé ».

À deux, c'est mieux

À tout cela s'ajoute un mode autorisant le jeu à deux sur le même écran ainsi qu'un mode vous permettant de vous essayer aux records du tour. Grâce à la présence d'un fantôme de votre meilleur tour, c'est dans ce mode que vous

Q&R

DOMINIQUE COR
Directeur général SEGA France

Pourquoi SEGA a-t-il arrêté le portage de jeux sur PC ?
Pour l'instant la politique SEGA est de se concentrer sur Dreamcast C'est une sortie importante et toutes les activités de recherche et de développement sont concentrées sur cette plate-forme On préfère ne pas s'éparpiller pour l'instant

Y avait-il des jeux en développement qui ne sortiront pas sur PC ?
Non Mais au Japon une cellule travaille toujours sur les produits PC Les portages et le développement ne sont pas définitivement arrêtés, mais juste mis entre parenthèses jusqu'en 2001

Les voitures mythiques

En plus des voitures actuelles, SEGA Rally 2 propose quelques-unes des plus belles voitures de rallye de tous les temps. Intéressons-nous aux petites françaises. Souvenez-vous...

LA 205 TURBO 16
La Peugeot 205 Turbo 16 fit ses débuts au Tour de Corse de 1984 Elle obtint trois victoires consécutives cette année-là En 1985, Timor Salonen remporta sept victoires au volant du petit monstre français En 1986 et 1987, Peugeot remporta encore le titre constructeur avec Juha Kankkunen au volant de la Peugeot 205

L'ALPINE RENAULT 110
Voiture mythique s'il en est, l'Alpine 110 a remporté le tout premier championnat mondial des rallyes, en 1973 Forte d'une esthétique innovante pour l'époque, l'Alpine fut par la suite déclinée en voiture de série et sous plusieurs modèles En clair, c'est désormais une référence et sa ligne y est aussi pour quelque chose

LA MAXI MÉGANE
En 1995, Renault mit au point sa voiture nouvelle génération avec la Maxi Mégane, qui devait remplacer la Clio Maxi Après quelques déboires, Renault retravailla la direction de la voiture pour concevoir la Maxi Mégane WRC. La voiture remporta le championnat WRC en 1996 lors du Tour de Corse. En 1997, Renault dévoila la Megane Evo II

SKI DE FOND Heureusement qu'ils ont déneigé la route, je me voyais mal m'arrêter pour mettre les pneus clous.

■ **FOLIE FURIEUSE** Vous allez vivre des moments passionnants où l'adrénaline va monter en flèche.

progresserez et que vous apprendrez à maîtriser les voitures et les circuits. Enfin, sachez que le jeu est possible en réseau jusqu'à quatre joueurs.

On l'a dit, la vitesse est un élément moteur du jeu mais on note aussi la beauté des graphismes. Les textures sont fines et les différents effets d'ombre sur les carrosseries ou les vitres sont très bien rendus. Un bémol tout de même côté décors : ils apparaissent par à-coups et souffrent d'un brouillard qui se dissipe par à-coups lui aussi. Autre regret, les bords des routes sont assez banals. Les maisons et les spectateurs font un peu figés. On a parfois l'impression que SEGA use de techniques utilisées il y a plus de dix ans avec le bon vieux Out Run. Des *sprites* tout plats sur le bas-côté qui font un peu pâle figure à côté du superbe rendu 3D des bagnoles. Mais bon, je chipote, surtout que certains spectateurs prennent parfois vie, pour la perdre aussitôt après vous avoir pris en photo.

Pour en revenir aux voitures en elles-mêmes, elles sont au nombre de 7 au départ, mais en progressant, vous pourrez en « déclencher » d'autres, pour en compter 19. Elle sont superbes, tatouées de pubs, et très différentes graphiquement les unes des autres. Toutes issues du présent ou du passé de l'histoire des rallyes, on retrouve donc des Lancia, des Toyota mais aussi (cocorico !) des Peugeot ou des Renault ! (Voir encadré.)

Les circuits sont eux aussi très différents et se déclinent sur quatre surfaces : l'asphalte, la boue la neige et la terre. Le sol influe réellement sur la conduite mais aussi sur la carrosserie des voitures. Il en est de même pour les conditions météo. Les courses ont lieu de jour comme de nuit, par beau temps ou sous la pluie, voire la neige. Effet visuel garanti !

Malheureusement, les véhicules ne se déforment pas sous les chocs. Pas d'évolution possible non plus : il n'est pas question d'y apporter de nouvelles pièces pour les améliorer. Mais bon, l'essentiel n'est pas là. SEGA se contente de faire ce qu'il sait faire le mieux et il le fait bien. SEGA Rally 2, c'est avant tout de l'arcade, et le résultat est plus que probant. ■

- Michel Robert

OPINION

MICHEL

SEGA Rally 2 a beaucoup d'atouts pour séduire les foules : son graphisme soigné, le plaisir procuré par la vitesse et sa longévité. Cette conversion redonne une nouvelle jeunesse au titre mythique de SEGA. Cependant, il existe des jeux sur PC qui vont plus loin que l'arcade et c'est vers ceux-ci que devront se tourner les *rallymen* purs et durs.

Les éléments extérieurs influent sur votre conduite.

■ **READY, STEADY, GO !** Eh non, le 1 n'est pas ma position mais le compte à rebours...

Le verdict

SEGA Rally 2

COMPARATIF

■ **RC 2000**
La nouvelle référence tant pour la liberté laissée au conducteur que pour son réalisme

■ **COLIN MACRAE RALLY**
Malgré son âge, son modèle de conduite reste l'un des meilleurs en attendant la suite prévue pour cette année

■ **SEGA RALLY 2**
Son côté arcade est tempéré par une très bonne réalisation graphique et technique.

■ **V-RALLY**
L'adaptation tardive du hit sur PlayStation a mal tourné sur nos PC. On espère que la suite sortie sur console depuis quelques mois sera plus convaincante

GRAPHISMES
■ Ils sont très beaux mais le phénomène de *clipping* est perceptible et ce n'est pas l'effet de brouillard au loin qui l'atténue

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Les bruitages sont sympa notamment les voix des copilotes qui vous renseignent sur les difficultés à venir sur le parcours (en anglais !)

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ A deux en écran *splitté* et jusqu'à 4 en réseau c'est bien mais on aurait aimé pouvoir se défouler à plus sur le Net.

0 1 2 3 **4**

POUR : Graphiquement c'est sympa. Ça va tellement vite qu'on en est presque essoufflé. La multitude de modes de jeu assure une durée de vie conséquente

CONTRE : SEGA se contente de faire de l'arcade. L'absence de dégâts le peu de vues disponibles et la mauvaise gestion du volant à retour de force entache un peu le bilan.

NOTE GLOBALE

SEGA mise sur une valeur sûre et réussit une belle conversion toutes machines confondues

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ PII-300 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ P-III 450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 2 - LAN 4 - INTERNET X
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

Soyez sur vos gardes. Restez affutés. A chaque instant, quelqu'un cherche à vous "fragger" !

*Eliminer

DAIKATANA™

Le nouveau piège créé par John Romero, le co-créateur de la série Doom™ et de Quake™

JOHN ROMERO'S 大刀 DAÏKATANA EIDOS

Dans quel clan êtes-vous ?

Sortie en décembre

ION STORM™

www.eidos.com

PC

EIDOS

L'ami des bêtes

Creatures 3 | Devenez papa (ou maman) de charmantes petites boules de poils.

Pour info ■ EDITEUR TLC ■ DEVELOPPEUR Mindscape ■ GENRE tamagochi de luxe ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC à partir de 8 ans ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 3 races différentes
- 2 Norns de départ

Version testée
- bêta française + *patch*
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.creatures3.com

Le point fort de la série réside dans l'intelligence des bestioles.

Ils sont petits, nombreux, ils ont tout le temps faim, ils pleurent pour un rien, on les prend en photo pour avoir un souvenir après leur mort : non ce ne sont pas des Gremlins mais des Norns ! Et ce sont les héros de Creatures 3. Petit, petit, petit...

Comme dans les épisodes précédents, Creatures 3 vous charge de la survie de trois espèces : les Norns, les Etten et les Grendel, échoués sur une planète-vaisseau. Malheureusement, tout ce petit monde ne cohabite pas toujours très bien. Les Grendel, par exemple, aiment bien trop la bagarre, au point de réduire en bouillie le petit dernier tout droit sorti de la couveuse. Aussi, plusieurs solutions : séparer tout le monde dans les différentes salles du vaisseau, ou les mélanger génétiquement. Là, ça devient assez marrant : la petite dernière a de gros yeux rouges, une queue verte et une voix grave à réveiller les morts... Jeunes, ils sont ignares, et il va falloir tout leur apprendre. On va donc : les emmener à l'école, leur faire réciter leur vocabulaire, les punir ou les récompenser, leur apprendre à se nourrir, à se soigner... D'ailleurs, si on ne s'occupe pas bien d'eux, ils souffrent de carences, auxquelles il faudra remédier.

Le point fort de la série réside dans l'intelligence des créatures. Après leur avoir donné une éducation « de base », ils vont apprendre à vivre en groupe, avec plus ou moins de succès. Certains vont s'apprécier et se reproduire, d'autres se détester cordialement et se taper dessus. Ils peuvent s'échanger des conseils, apprendre à utiliser les machines présentes et à les relier (pour prévenir une invasion de Grendel trop chamailleurs, par exemple). Bref, plus ils grandissent et moins ils ont besoin de vous (comme dans la vie quoi...). En fait, on a un peu l'impression de regarder une sorte d'aquarium vivant et très intelligent. Et c'est bien là le problème : car, une fois passé le moment d'attendrissement devant les nouveaux-nés, on s'ennuie assez

■ **DEUX GARÇONS, UNE GONZESSE** Pour avoir de nouvelles créatures, on pourra leur donner un peu de potion de fertilité.

Vive la différence

Attention, chaque créature est différente, il faudra se familiariser avec la personnalité de chacune d'elles pour ne pas commettre d'impairs. Gare à leur comportement !

J'ai faim !

Vos créatures sont à surveiller de près. Ainsi, la première fois qu'une de vos créatures manquera de protéines, il vous faudra décrocher des fruits dans les arbres, et les faire tomber devant eux afin d'attirer leur attention. Comme ça, elle se précipitera dessus pour se rassasier. La prochaine fois, elle aura compris le truc, et refilera même le tuyau à ses copines qui pourront se passer de vous.

Je t'aime

Mais il n'y a pas qu'entre eux que ça peut dégénérer. À force d'être trop autoritaire et de donner trop de tapes sur leurs jolies fesses pour se faire respecter, on peut ne plus se faire entendre. Votre créature vous boude, et il faudra être très, très gentil pour la reconquérir. Caressez-la dans le sens du poil, flattez-la et nourrissez-la bien. Comme avec le chat de votre grand-mère quoi.

Je te hais !

Vos gentilles petites bestioles peuvent aussi se détester. Si une créature est énervée, elle peut foncer sur plus fort qu'elle, se battre, perdre, et partir la queue basse.. Attention car a partir du moment où deux créatures se sont battues, il y a très peu de chances pour qu'elles se réconcilient. Et cela malgré tout vos efforts ! Il faudra s'arranger alors pour qu'elles ne se fréquentent plus

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P166 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P233 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-400 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✗
■ 3dfx	✗
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	✗

MAOUSSE COSTAUD Chacun est différent (admirez le mélange tigre-crête de punk), et celui-là semble spécialement tort... Attention aux affinités !

apidement. En fait, mon petit neveu ie adorer. Mon petit neveu, il le rend en main très facilement, il a n 233 MMX, la 2D ne l'ennuie pas, il est toujours émerveillé pas les Norns, il n'a pas joué au précédent, il laisse le jeu tourner pendant le epas, il sourit quand ses bébêtes se ont des bisous, et pleure à chaudes armes quand Nini, sa petite dernière, a été transformée en tas os par les piranhas de la région quatique... Mais pour le joueur dulte, c'est un peu juste.

La stratégie est réduite à sa plus mple expression, les actions peuvent finir par devenir un peu répétitives, et surtout, le jeu n'a aucun but en soi. De même aucune option n'est disponible. Aucune, pas même un seul niveau de difficulté.

En fait, à force de tout miser sur l'intelligence artificielle et le minois attendrissant des Norns, Creature Labs limite terriblement son jeu. Un peu plus d'options, de stratégie et d'actions, et Creatures 3 rassemblerait toute la famille. C'est assez rageant, car on a l'impression d'être passé une fois de plus à côté d'un excellent produit. ■

- Thomas Diouf

UH NORN À LA MER Il faut aussi veiller à l'environnement hostile, sinon, vos créatures peuvent y périr... Surtout si vous ne leur avez pas enseigné !

Q&R

JOHN SIMPSON
Chef de produit

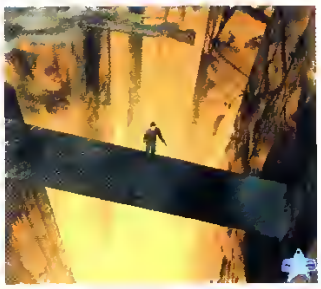
Vous êtes-vous servi de modèles scientifiques pour créer les Norns ?
Oui, et ce à deux niveaux. Depuis le premier jeu, nous sommes tous devenus des spécialistes de la théorie de l'évolution pour que la croissance des Norns se fasse de façon plausible. Sur Creatures 3, nous avons beaucoup travaillé sur la théorie du chaos pour rendre leurs actions aussi imprévisibles que possible.

Avez-vous programmé des sentiments dans la personnalité des Norns ?
Surtout pas ! Tout notre but est justement de ne pas programmer les actions des Norns à l'avance. Nous voulons qu'ils nous surprennent !

Les machines présentes dans le jeu font très XIXe siècle...
Oui, nous voulions trancher avec l'univers très *high-tech* qui envahit les jeux ces temps-ci. Nous sommes tans de Jules Verne et H.G. Wells et nous avons profité du côté « savant fou » du jeu pour y introduire leur esthétique.

Star Trek : Hidden Evil

■ EDITEUR **Activision** ■ DEVELOPPEUR **Presto**
■ GENRE **aventure** ■ PRIX **environ 350 F**



■ **SEUL DANS LA BEAUTÉ** Jolis décors, mais une aventure bien ennuyeuse...

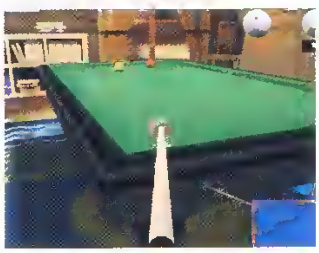
Vous incarnez donc Ensign Sovok, debarqué par le capitaine Picard sur la planete Ba'Ku pour y remplir diverses missions d'interêt variable. Si les décors 2D calqués sur ceux du film sont plutôt réussis, ce n'est pas le cas de l'animation, des énigmes et de l'interface, et on est vite gagné par la solitude et l'ennui. Bref, il y a mille fois mieux sur le marché actuellement, et cet épisode de Star Trek fait, malheureusement, largement honneur a ses prédecesseurs. Encore raté. **T.D.**

★★

TESTS EXPRESS

Canal + Classic Billard

■ EDITEUR **Canal + Multi.** ■ DEVELOPPEUR **Kozoom**
■ GENRE **billard français** ■ PRIX **environ 300 F**



■ **JEU DE RÉFLEXION** L'ambiance de ce jeu est parfaite pour se concentrer.

Il fallait y penser et c'est Canal+ qui l'a fait. Voici donc la toute première simulation de billard français et artistique. Graphiquement très bien realisé, c'est surtout au niveau du realisme que se place ce jeu. Toutes les variantes du billard français sont implémentées et le jeu a benéficié du soutien actif de joueurs de très haut niveau mondial. Pour les ignares, je rappelle que le billard français se joue avec trois boules seulement et avec les bandes. À noter, les vidéos instructives et la possibilite de jouer des tournois en réseau sur le Net. **M.R.**

★★★★

Le verdict — Creatures 3

COMPARATIF

■ **CREATURES 3**
Dans le genre (peu sérieux il faut l'admettre) Creatures 3 est un incontournable. Dommage que le jeu sort privé de véritable but.

■ **OOGZ & GATZ**
Voilà soignés au niveau intelligence artificielle ces titres proposent d'élever chiens et chats sur votre bureau de Windows. Rigolos mais ça va moins loin que Creatures 3.

■ **LULA VB**
Sorti depuis pas mal de temps ce petit jeu proposant de prendre soin d'une créature de rêve... un peu lubrique il faut l'avouer pour adultes exclusivement.

GRAPHISMES
■ Décors simplistes mais mignons. Les expressions des Norns sont indéniablement réussies.
0 1 2 **3**

AUDIO
■ Musique lassante au bout d'un moment. Dialecte Norn très amusant. Je ne suis cependant pas certain de l'avoir bien assimilé !
0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ On ne peut pas jouer à plusieurs mais on peut en revanche échanger ses Norns avec d'autres personnes via le Net.
-

POUR : Facile à prendre en main, les personnages de Creature sont adorables et deviennent intelligents (à la longue).

CONTRE : Le jeu peut devenir rapidement ennuyeux car définitivement orienté vers un public plutôt jeune. Aucune innovation majeure n'est à distinguer des précédentes éditions.

NOTE GLOBALE 4

★★★★

BIEN ÉTRANGE Quelque part, ça me rappelle ma 104. Le même bruit et les mêmes courants d'air

Roulez des mécaniques

Spirit of Speed | Revivez les folles équipées de courses de voitures en 1937.

Pour info ■ EDITEUR Microprose ■ DEVELOPPEUR Broadsword Interactive ■ GENRE course de voitures ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres
- 15 bolides de l'époque
- 10 concurrents
- 9 circuits reconstitues

Version testée
- finale americaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.spiritofspeed1937.com

L'entre-deux-guerres est reconnue comme étant l'âge d'or de la course automobile. En cette année 1937, Spirit of Speed vous met au volant de drôles de machines, élégantes mais aussi discrètes qu'un mammouth enrhumé, et vous lâche au milieu de tous furieux de la vitesse...

Ahhh, l'époque bénie des vraies courses automobiles. Un mort à chaque viandage, ça c'était du spectacle. Parce que n'allez pas croire qu'en 1937, les tacots roulaient à deux à l'heure, façon voiture de Gaston. Pas du tout. Sans le moindre souci de sécurité, ou disons avec simplement une pauvre ceinture de sécurité et un casque en cuir, les pilotes avaient entre les mains des voitures pouvant atteindre des 200, voire des 300 km/h. Et avec des roues de 10 cm de largeur, sur des boîtes de sardines qui partaient en tête-à-queue au moindre coup de volant désobligeant, c'était autre chose que la Formule 1 d'aujourd'hui ! Eh bien c'est tout cela que vous propose de revivre Spirit of Speed. Pas moins de 15 voitures sont à votre disposition pour affronter jusqu'à neuf autres bolides sur des circuits prestigieux. Dans tous les cas, les développeurs ont eu le souci de respecter une certaine vérité historique. Ainsi, le circuit de Monza, sur lequel vous pouvez courir dans Spirit of Speed, n'a rien à voir avec celui d'aujourd'hui et les bolides qui concourent sont ceux qui se sont tiré la bourre le 26 septembre 1937. Dans le même esprit, chaque voiture est présentée avec ses caractéristiques : moteur, cylindrée, poids, historiques. On nous assure par ailleurs que la modélisation comme le comportement routier de chaque modèle a été reproduit avec amour et précision... Mais, âge oblige, l'infortuné testeur que je suis n'en a pas la preuve formelle. Toujours est-il que Spirit of Speed

Fangio, ce célèbre méconnu

Tout le monde connaît le nom de Fangio, mais rares sont ceux qui savent réellement qui fut ce grand coureur automobile. Gros plan sur un personnage mythique.

Le bel hidalgo

Juan Manuel Fangio est né en 1911 en Argentine. Son record n'est pas d'avoir gagné le plus grand nombre de courses puisqu'il n'en a gagné que 24, contre, par exemple, plus de 50 pour Alain Prost. Non, Fangio a tout simplement été cinq fois champion du monde de Formule 1. Une fois en 1951, et quatre années de suite, de 1954 à 1957 ! C'est à bord d'une Silver Arrow de Mercedes qu'il écuma les pistes dans les années 50 et il reste pour beaucoup la figure la plus marquante de la Formule 1. Constatant que les écuries se préoccupaient peu de la sécurité des pilotes et beaucoup de la vitesse des voitures, il quitta la compétition à l'âge de 47 ans. Après avoir bravé tous les dangers de la piste, Fangio s'est éteint à l'âge de 84 ans

Coup de speed

Vous pensez que les coureurs actuels roulent plus vite que ceux des années 30 ? Erreur !

LA STAR DE L'ANNÉE 1937

Pondue en 1935 par Alfa Romeo, la Bimotore héberge un moteur 8 cylindres de 3 165 cm³. Et ce moulin explosif entraîne sans sourciller 1 030 kg (sans le pilote). Mais sachez qu'avec une vitesse maxi de 330 km/h, elle n'avait pas grand-chose à envier aux F1 recentes.

LA F1 AUJOURD'HUI

La MP4/14 a moteur Mercedes de McLaren a de beaux atours sous le capot. D'abord, un moteur 10 cylindres pour 2 998 cm³ de cylindrée totale. Ensuite, un poids total (pilote compris) ridicule de 600 kg. Tout ça, pour des moyennes de plus de 200 km/h !

VUE EXTÉRIEURE La sensation de vitesse y est moins impressionnante mais, avec cet angle un peu en altitude, on arrive à éviter pas mal de gamelles et de grincements de dents...

procure de bien agréables sensations. D'abord, la vitesse des tacots est proprement vertigineuse, comparée à leur maniabilité. Sur la route, passe encore, les pneus adhèrent à peu près correctement. Mais dès qu'on sort sur les graviers, le sable ou l'herbe, la moindre erreur et c'est le tête-à-queue. Heureusement, les balades champêtres sont impossibles à cause des barrières, maisons et autres obstacles qui circonscrivent le coureur à la route et à sa proche banlieue. Heureusement car dans certains virages, le seul moyen de passer est d'effectuer des dérapages contrôlés que l'on met d'ailleurs fort longtemps à contrôler.

Bonne visibilité

Pour conduire, plusieurs vues sont proposées. Trois vues extérieures, permettant d'admirer la voiture et son conducteur – de dos – et une vue subjective, aux commandes de l'appareil. Dans tous les cas, le bolide est pilotable, mais la vue extérieure, un peu en altitude, permet d'anticiper, un chouïa plus tôt, les virages corsés. L'intelligence artificielle des autres coureurs a été plutôt bien conçue, et si certains commettent des erreurs, les deux premiers sont bien difficiles à suivre et à dépasser. Agressives comme il se doit, les voitures de Spirit of Speed se rentrent dedans, se poussent et s'envoient dans le décor avec beaucoup d'enthousiasme. Et envoyer le premier dans les pâquerettes est toujours un grand bonheur... que l'on goûte assez rarement cependant.

Enfin, la réalisation 3D du jeu est acceptable, sans être exceptionnelle. Les décors sont variés, mais les textures ne sont pas très fines. La fluidité de l'animation s'en va peu à peu à mesure qu'on augmente le nombre de concurrents, aussi une bonne grosse configuration est conseillée. Mais bon, c'est bien connu, les vieux tacots coûtent plus cher à l'entretien ! ■

- Stéphane Prince

Q&R

NICK COURT
Producteur

Pourquoi avoir choisi une simulation de vieilles voitures ?
Nous voulions donner de nouvelles sensations au joueur et le replonger dans l'ambiance des courses des années 30. Les pilotes y étaient courageux et sans peur. Ils n'avaient que des lunettes et un casque en cuir pour protection, ce qui prouve qu'ils n'avaient pas froid aux yeux !

Les voitures ne braquent pas terriblement, pourquoi ?
Les voitures de l'époque étaient très basiques mais on peut tout de même modifier le rayon de braquage dans le jeu. Il ne faut pas oublier que ces véhicules n'étaient pas conçus par ordinateur, mais par des hommes équipés de marteaux et de clés ! Ces bolides étaient des caisses à savon équipées d'un moteur d'avion.

Comment êtes-vous parvenu à recréer le bruit des moteurs ?
Nous avons tout simplement enregistré les bruits de vraies voitures lors d'une course l'été dernier.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	PII 200 MHz et 32 Mo
RECOMMANDÉ	PII 233 MHz et 64 Mo
RECOMMANDÉ	PII 333 MHz et 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✔
Direct 3D	✔
3dfx	✔
OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✔
Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS	
PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘	
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✘
CONNEXION MINIMUN	✘

Le verdict — Spirit of Speed

COMPARATIF

SPIRIT OF SPEED
Les simulations de vieux debris sont rares sur PC. Tellement d'ailleurs qu'elles n'ont rien à voir avec celles de Formule 1 qui n'entrent d'ailleurs pas dans le comparatif pour cause de pilotage radicalement différent. Quoi qu'il en soit, Spirit of Speed est désormais la référence de ce genre ultra ciblé. Les amateurs apprécieront.

GRAND PRIX LEGENDS
Sorti il y a plus d'un an, Grand Prix Legends a su séduire un public réduit mais fervent. Nul doute qu'il soit une fois de plus séduit. Le grand public, quant à lui, sera probablement plus attiré par Spirit of Speed que par Grand Prix Legends.

GRAPHISMES
Le paysage n'a rien d'exceptionnel mais il est diversifié. L'animation est fluide, ce qui nous donne un ensemble très correct.

0 1 2 3 **4**

AUDIO
Le vrombissement des moteurs est aussi assourdissant que devaient l'être les vrais. Le reste est de bonne facture, sans plus.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
Cette course de voiture est une course en solitaire. Pas d'option Multijoueur. Dommage.

-

POUR : L'ambiance « âge d'or de l'automobile de course » qu'exploite le jeu, le nombre de voitures proposées, la diversité des circuits et la qualité de la simulation.

CONTRE : L'absence d'option Multijoueur, un graphisme un peu léger, un moteur 3D qui se traîne un peu et un pilotage des voitures qui relève du grand art.

NOTE GLOBALE

Si vous êtes fan, lancez-vous, mais si vous recherchez des courses du genre arcade, réfléchissez y à deux fois.

3

★ ★ ★

Guérilla urbaine

Urban Chaos | Opérations de police et fusillades dans une ville entièrement animée.

Pour info ■ EDITEUR Eidos ■ DÉVELOPPEUR Mucky Foot Productions ■ GENRE action/aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC + de 16 ans ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres
- 30 missions
- 9 armes
- 3 hommes mystérieux
- 2 héros

Version testée
- finale
- petits enchevêtrements de polygones

Adresse Internet
www.eidos-interactive.com

Voler une voiture, mettre K.O. un type qui ne vous revient pas, c'est jouissif mais c'est aussi dangereux parce qu'illégal. Heureusement, Eidos nous donne la recette pour commettre nos exactions en toute impunité. Comment ? En devenant un officier de police respectable, bien sûr.

Bienvenue à Union City, la ville de tous les plaisirs. Venez profiter de ses longues nuits glaciales, de son climat pluvieux, de son brouillard en CO_2 véritable, des tonnes de détritus jonchant ses ruelles sombres (c'est quoi un éboueur ?) et de son taux de criminalité galopant. Le point positif, c'est qu'il est facile de trouver un logement.

Ça ne donne pas forcément envie d'y passer ses vacances, pourtant, c'est bien là que vous, D'Arcy Stern, devrez bosser. Votre formation à l'école de police achevée, vous partez arpenter les rues afin d'enrayer la vague de crimes qui y sévit. Et rapidement, vous affronterez les Wildcats, une petite bande qui se retrouve soudain avec les moyens de mettre la ville à feu et à sang. Pourquoi ? Qui les finance ? Comment les arrêter ? Autant de questions dont vous devrez trouver les réponses au cours d'une aventure palpitante où magouilles politiques, manipulations et prophéties ancestrales se mélangent dangereusement. Mais vous ne serez pas seul et Roper, ami de votre défunt père, vous épaulera. Malgré la richesse de son scénario, Urban Chaos se présente avant tout comme un jeu d'action. Votre avatar vu de dos se baladera dans une ville entièrement en 3D où il pourra discuter avec les passants, emprunter un véhicule, pénétrer dans certains bâtiments et surtout, affronter des malfrats.

La première chose qui frappe dans le jeu, c'est son incroyable ambiance. Dès la cinématique d'introduction (l'une des plus

■ **CHAUD DEVANT !** Une bombe dans le coffre, l'équipe de déminage à trouver en 20 secondes et des rues bouchées par les Wildcats... Facile pour moi ?

■ **ROPER** Un justicier indépendant qui connaissait le père de D'Arcy. Il est lent mais sa puissance de feu est considérable.

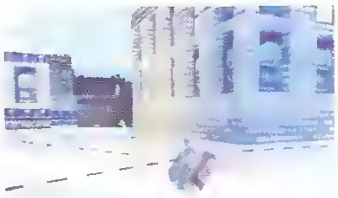
■ **LE CLUB DES 3 ?** La fabuleuse cinématique d'ouverture vous présentera les principaux protagonistes du jeu : l'officier D'Arcy Stern, le justicier Roper et la journaliste (trop curieuse), Gordansky.

■ LA CARTE Vous pourrez refaire les missions pour récupérer des bonus (endurance, vitesse, reflexe) augmentant vos caractéristiques, comme dans un jeu de rôle.

reussies à ce jour), le ton est donné : cité crépusculaire, temps pourri, tours étouffantes. On a l'impression de se retrouver dans un *comic* du genre *Batman* (ou plutôt *Daredevil*). D'ailleurs, en cours de partie, il suffit de se balader de toit en toit, glissant le long des câbles pour se prendre pour un super héros (sans les collants en Spandex fluo, merci !).

Dark city

Et pourtant, cet univers demeure parfaitement crédible. D'abord parce qu'Union City est vivante avec sa circulation dense et ses nombreux passants. Ensuite, vous expérimentez réellement le quotidien d'un flic avec des missions vraisemblables (enquête sur un meurtre, prise d'otages, etc.). En cours de route, il n'est pas rare de tomber par hasard (selon le trajet que vous empruntez) sur des événements exigeant votre intervention : deal de drogue, agressions... D'ailleurs, la population



■ LA CIBLE Si vous êtes visé, des lignes de mire indiquent la position du tireur.

Q&R

MARK ADAMI
1er programmeur

Quel degré de liberté avez-vous accordé ?
Plus que dans les autres jeux. Urban Chaos se déroule dans un monde où vous pouvez sauter et grimper partout, conduire des voitures, parler aux gens, combattre et arrêter les criminels. Chaque niveau est non linéaire : vous pouvez atteindre vos objectifs de la façon que vous voulez. Lors d'une mission en voiture, vous pouvez descendre de votre véhicule pour sauver un civil qui se fait agresser, puis remonter dedans.

Quel est le point fort du jeu ?
C'est la combinaison entre la jouabilité, l'intelligence artificielle et le moteur 3D. L'un des aspects que je préfère est la façon dont les gangs envahissent les rues et s'attaquent aux civils. Je trouve amusant de pouvoir se glisser derrière eux et de les observer un moment avant de les arrêter.

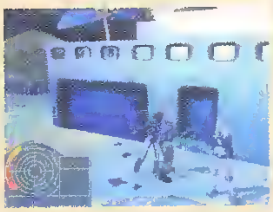
Ondule ton corps

Urban Chaos est bien plus qu'un simple *beat-them-all* (« tuez-les tous ») agrémenté de phases de tir. Il nécessite un bon nombre d'actions qui demanderont astuce et adresse. En voici quelques exemples.

Jane sans Tarzan

D'Arcy dispose de nombreux mouvements types plates-formes : roulades, sauts, escalades et glisse le long des câbles. Idéal pour traverser les rues et pénétrer dans des résidences protégées par des murs hauts.

Ni vu, ni connu



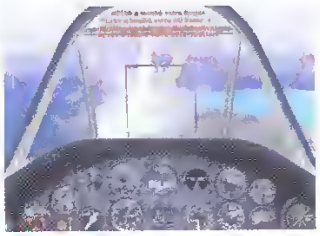
Certaines missions requièrent de la discrétion. Dans ces cas-là, il faut ramper, glisser le long des murs et se cacher derrière les obstacles pour approcher un adversaire et l'assommer en un petit coup.

Groovy, baby

Les développeurs se sont fait plaisir en incluant quelques interactions inutiles et donc parfaitement indispensables : vous pouvez par exemple vous asseoir sur les bancs ou aller danser en discothèque.

Battle for Midway

■ EDITEUR Alsyd Mult. ■ DÉVELOPPEUR Abacus
■ GENRE *add-on* Combat Flight Simulator
■ PRIX environ 250 F



■ ÇA VA MAL ! Admirez la qualité des explosions. Sensationnel !

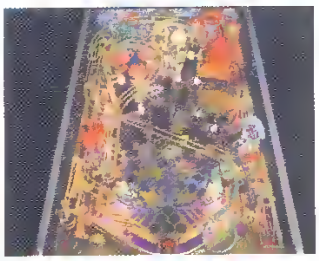
Ce *data disk* se déroule après la bataille de Pearl Harbour dans le ciel du Pacifique. Les événements de la mer de Corail et des îles Midway sont au cœur de ce titre qui recense deux campagnes, 16 missions et 12 nouveaux avions, américains et japonais, avec à chaque fois des tableaux de bord différents. À noter enfin, la présence du mythique Lockeed P-38 Lightning, pour survoler ces mers infestées de requins et ces cieux tout aussi infestés... de kamikazes. **M.R.**

★★★★

TESTS EXPRESS

Pro Pinball Fantastic Journey

■ EDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Empire
■ GENRE flipper ■ PRIX environ 250 F



■ JE ROULE MA BILLE Les flips répondent bien, sauf des fois !

Empire Interactive continue sur sa lancée en proposant une nouvelle table de flipper de la série des Pro Pinball. Fantastic Journey nous emmène redécouvrir les mondes sortis de l'imagination de Jules Verne. On voyage donc au centre de la Terre, à 20 000 lieues sous les mers, en ballon ou sur une île mystérieuse. Très bien réalisé et compatible avec les claviers-flippers, recelant de multiples détails, ce nouveau flip séduira surtout les amateurs qui ont passé l'âge de traîner dans les bars près des lycées. **M.R.**

★★★★

DUR DE DUR Roper est le bourrin de l'équipe. Au combat, c'est coups de boule et étranglements. Question armement, il possède de base deux flingues (à la John Woo) et un fusil à pompe.

ou d'autres agents réagissent (fuite, indication, aide physique). La sensation de liberté est très forte, sans que cette profusion ne désoriente le joueur car les lieux essentiels restent constamment affichés sur votre radar.

Enfin, Eidos a su se libérer du politiquement correct. Les discussions comportent leur dose d'argot, les prostituées racolent, la racaille vous insulte... Rien d'excessif ou de complaisant, juste une approche réaliste de la rue qui renforce l'ambiance.

L'art du combat

Le second point fort d'Urban Chaos réside dans la variété et la richesse des actions possibles. Dans le registre grande promo sur les mandales et lobotomie au 45, D'Arcy a du savoir-faire. Dans vos rencontres avec les Wildcats, vous devrez user de vos poings et de vos pieds. La palette de coups offre une certaine variété avec des enchaînements et des prises. S'il est possible d'aller jusqu'au K.O., la solution la plus efficace reste de plaquer l'adversaire au sol pour le menotter.

PAS BOUGER La façon dont D'Arcy menotte les Wildcats est réaliste.

Guerre des gangs sur fond de magouilles politiques et de prophéties millénaires.

OPINION

SÉBASTIEN

Lors d'une présentation en Angleterre, il y a deux mois, je n'avais pas été très emballé par Urban Chaos : sa réalisation me semblait pâlichonne et la ville trop peu vivante. Eh bien, j'avais tout faux. Non que le produit soit devenu beau (je maintiens mon opinion sur les graphismes moyens) mais, en tout cas, il est terriblement prenant et la ville est pleine de surprises.

Mais rapidement, il faudra recourir aux armes, généralement celles que vous récupérez sur vos ennemis. Entre le revolver, le *shotgun*, l'AK47, les explosifs et les armes blanches (couteaux, battes), vous aurez de quoi faire. Pour une fois, l'intelligence des personnages (alliés compris, cf. encadré) ne déçoit pas, d'autant que le jeu gère la perception.

Ainsi, une touche vous permet de ramper ou de longer les murs pour surprendre vos ennemis et les assommer. Mais vos traces de pas ou le bruit que vous faites en marchant dans l'eau peuvent vous trahir. Cette touche magique permet aussi de fouiller des lieux, de s'emparer d'objets ou de discuter avec les badauds (conversations dirigées).

Dernier point important : la possibilité de conduire n'importe quel véhicule. Ne vous attendez pas à des poursuites du calibre de Driver, mais le comportement des engins s'avère réaliste et surtout, cela diversifie le jeu : évacuer une bombe, chasser un fuyard, faucher des ennemis (*strike* !), s'en servir comme d'une échelle... On ne s'ennuie jamais.

Film ou BD ?

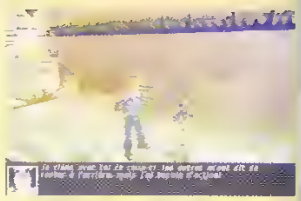
À l'instar de l'ambiance, le visuel semble aussi tiré d'un *comic*. Un parti pris auquel on accroche ou pas, mais force est de reconnaître le boulot des graphistes. La ville est superbement reconstituée avec de nombreux magasins, des parcs, des monuments, des docks... De plus, côté effets, on a droit à la totale : reflets, gestion de sources lumineuses, prismes (*lens flare*), et en temps réel ! Ça rend plutôt bien.

Excellente surprise au niveau sonore. Outre les musiques et les bruitages collant vraiment à l'atmosphère, les voix françaises sont particulièrement convaincantes. On se croirait vraiment dans un film. L'interface est optimisée et tout se fait très

Élevés à la dure

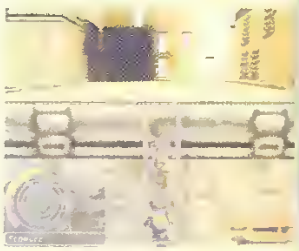
L'intelligence des personnages fait illusion : ils disposent des mêmes mouvements que vous et peuvent vous suivre partout. Fatigant quand il s'agit d'ennemis, pratique quand il s'agit de collègues.

Copain !



Lors de certaines missions (nettoyage d'un quartier, prise d'otages) vous pourrez obtenir l'aide momentanée d'agents. Ils ne sont pas immortels, donc veillez sur eux comme ils veillent sur vous.

Au pied !



Tout ce que vous faites, ils le font : escalader une échelle, glisser sur une corde, monter en voiture (avec vous, ou ils la suivront), se déplacer furtivement... Pas d'initiatives débiles, ils sont parfaits.

Tu m'cherches ?

En combat, vos équipiers (où n'importe quel flic passant à proximité) se joindront à la fête. Ils se battent plutôt bien, menottent les crapules et ramassent les armes blanches pour les réutiliser.

Si vous l'avez pris
pour un gentil petit ange...

OPINION

FRED D.

Urban Chaos m'a fait craquer. Grand fan de *Daredevil*, je me suis retrouvé avec plaisir dans cet univers typé *comics* et pourtant si vraisemblable, si vivant. L'histoire et les missions sont vraiment bien amenées et font preuve d'imagination et de variété. La richesse d'action, l'accessibilité et le rythme permettent de ne pas s'ennuyer un instant. Les défauts en sont d'autant plus facilement pardonnés.

Comme au cinéma

On ne compte plus les films policiers qui sévissent sur grand écran depuis des années. Manifestement, l'equipe de Mucky Foot Productions connaît bien ses classiques et nous les ressert à de multiples occasions. Voici quelques exemples parlants.

Dans une pochette surprise

Votre première mission consistera a ramener une voiture accidentée au commissariat pour y relever des indices. Le véhicule en question est un taxi planté à côté d'un parc, ça ne vous dit rien ?

Bravo aux malins qui auront reconnu le taxi de Bruce Willis et Samuel L. Jackson lors de la fameuse scène de course contre la montre au milieu de Central Park dans *Une Journee en enfer* (*Die Hard III*)

Interdit de salir la chaussée

Seconde mission, sauver un pauvre type qui veut se jeter du haut d'un immeuble parce qu'il a été refusé par les pompiers d'Union City Vous croiserez plusieurs tentatives de suicide de ce genre

Vous avez répondu *L'Arme fatale I* et vous avez raison. Danny Glover rencontrait un Mel Gibson complètement névrosé qui empêchait une tentative de suicide en sautant du haut d'un immeuble avec le suicidaire !

simplement. Seuls les combats à plusieurs nécessitent un petit temps d'adaptation (merci le *tutorial*). La difficulté est bien réglée, les adversaires progressant en combat et en armement (vous aussi grâce à des bonus de force, endurance, etc.).

Et les défauts ? Il y en a bien sûr, à commencer par le manque de variété des décors. Soit, on change de quartiers, mais les textures restent assez semblables et il faut attendre les dernières missions pour aller dans la jungle. La gestion des collisions aurait pu être améliorée : quelques bras se superposent et des corps s'encastrent (contre leur volonté, je vous rassure) dans les murs. Ça ne gêne cependant pas la jouabilité. Par contre, le système de sauvegarde, disponible uniquement entre les missions (qui heureusement sont courtes), peut énerver.

Néanmoins, tout cela est largement compensé par la qualité générale du jeu. Missions variées agrémentées d'un brin de réflexion, scénario passionnant avec de multiples rebondissements, ambiance géniale, affrontements pêchus et une liberté de mouvements étonnante... Bref, Urban Chaos est un jeu d'action comme on aimerait en voir plus souvent sur PC. ■

- Frédéric Dufresne

■ **FEU À VOLONTÉ** Lorsque D'Arcy et Roper font équipe pour nettoyer les rues à coups de *shotgun*, ça déménage sec. Dommage que cela n'arrive pas plus souvent.

Le verdict — Urban Chaos

COMPARATIF

■ **TOMB RAIDER IV**
Une bien bonne surprise. C'est vraiment beau, les enigmes sont excellentes bref, une nouvelle référence

■ **INDIANA JONES**
L'homme au fouet nous revient dans un jeu d'action/aventure de qualité, mais un peu moins beau que Tomb Raider

■ **URBAN CHAOS**
Ambiance forte, scenario interessant et diversité en font un *must* dans son genre. Cependant, nous pouvons considérer Urban Chaos comme un « multijeu » et ces comparaisons ne portent donc que sur l'aspect action/plates formes

GRAPHISMES

■ Le style graphique est vraiment question de goût, mais question technique, le jeu se defend bien, intégrant un maximum d'effets

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Hurlages de circonstance, musique adaptee et surtout des voix françaises de qualité. Fermez les yeux et vous entendez un film

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Dommage que l'on ne puisse pas participer à des operations de police à plusieurs. Mais la perfection n'est pas de ce monde...

-

POUR : Style graphique (subjectif), ville vivante, sensation de liberté, histoire interessante, variété des situations et des actions, voix, IA des personnages

CONTRE : Decors repetitifs, systeme de sauvegarde console, petits problemes graphiques dans la gestion des collisions

NOTE GLOBALE

Urban Chaos ressemble a un jeu de combat enrichi à la sauce aventure, ce qui lui permet d'éviter toute lassitude. C'est bon et on en redemande

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-300 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII-300 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Acceleration logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗

■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	✗

MESSIAH

Il vous a déjà possédé.

Le cauchemar règne sur Terre. Vous êtes fils, l'ange blond aux redoutables pouvoirs. Vous pouvez prendre possession du corps de 40 personnages, et les utiliser pour combattre les forces du Mal. Prostituées, flics, gigolos, hormes, maquereaux, à vous de choisir... Le Bien triomphera. A la grenade.

MESSIAH : LA BONNE AMBIANCE C'EST LA DÉCADENCE

Demo jouable sur www.messiah.com

PC CD-Rom

Messiah ©1993 Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Le logo Shiny est une marque de Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Messiah, Interplay et les logos Interplay sont des marques d'Interplay Productions. Tous droits réservés. Distribution par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.

Toujours plus haut

Flight Unlimited III | Survolez Seattle et sa région dans de nombreuses missions.

Pour info ■ EDITEUR Electronic Arts ■ DEVELOPPEUR Looking glass studios ■ GENRE simulateur de vol ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 14 ans et + ■ PRIX env. 370 F

■ BEAU N'AVION ! Peu de personnes ont la chance de pouvoir piloter leur propre jet privé. Ô joie ! c'est maintenant possible.

Du jet flambant neuf au vieux Fokker de la Grande Guerre, vous allez piloter de nombreux appareils et survoler la côte Atlantique des États-Unis. Tel un véritable Baron rouge, vous pourrez soit jouer au touriste et voir la vie d'en haut, soit participer à des missions périlleuses.

Au vu des dernières informations, piloter un zinc dans le ciel américain relève plus d'une mission-suicide que d'une promenade de santé. Me mettre aux commandes d'un appareil, même sur PC, va dans le même sens. Mais en plus, si le jeu se déroule aux États-Unis, priez pour que votre double virtuel ne soit pas un de mes passagers. Flight Unlimited III aura été pour moi l'occasion de constater que ces années de jeu n'ont pas amélioré mon pilotage. Pourtant, tout commençait bien dans le meilleur des mondes... Dès le départ, vous avez le choix entre dix appareils. Cela va du petit coucou de tourisme classique au jet privé, en passant par l'hydravion, l'avion de chasse allemand de la Première Guerre mondiale, l'américain de la Seconde ou encore le planeur. Si chacun de ces machins volants sont différents, les développeurs leur ont quand même conféré des instruments de vol semblables. Certes, vous n'aurez pas autant de cadrans sur une vieille épave que sur un nouveau modèle, mais tout est fait pour que vous retrouviez vos marques très rapidement.

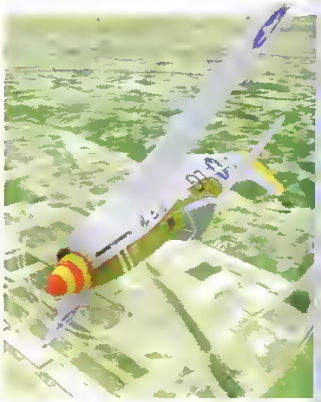
Après le choix de la bestiole en fer, vous choisissez votre lieu de décollage : plus de 60 aéroports sont disponibles, et cela va de l'aéroport international de Seattle, où les risques de percuter un autre appareil sont plutôt élevés pour les novices, à l'aéroport paumé entre deux cabanons et trois rangées d'arbres.

Vous pouvez aussi gérer la météo et le vol de jour ou de nuit. Puis vient l'heure d'essayer de ne pas planter votre appareil dans les montagnes avoisinantes.

Tout en chiffres
- 60 aeroports
- 20 missions
- 10 avions

Version testée
- finale américaine
- quelques *bugs* graphiques

Adresses Internet
www.lglass.com/
www.flight3.com/index.html



■ LOOPINGS Le plus agréable est quand même de s'amuser à faire des loopings.

Missions très possibles

Les missions de Flight Unlimited III ne sont pas très difficiles à faire. Voici la meilleure d'entre elles, avec l'arraisonnement d'une navette pirate sur les eaux, que vous effectuez pour le compte d'une fliquette... particulièrement désagréable.

Le décollage

Le décollage est périlleux : il faut éviter la côte et les nombreux bateaux qui sont dans le port de plaisance. Avec un peu d'entraînement, on peut même s'amuser à faire du rase-mottes au-dessus des maisons avant de virer de cap pour commencer la mission. Mais l'accident est vite arrivé !

La chasse

Après quelques minutes de vol plein ouest, il faut trouver le petit bateau qui croise dans vos eaux. Pour avoir une chance de le repérer, pensez à voler très bas, c'est-à-dire à moins de 1 000 pieds d'altitude. 500 pieds, c'est encore mieux mais pensez à ne pas voler trop vite

L'atterrissage

Posez-vous près du bateau pour que votre passagère puisse les mitrailler et détruire leur moteur. Là encore, il faut un peu d'entraînement pour arriver à se poser près de la navette sans la percuter. Pensez à faire un atterrissage en douceur pour ne pas vous *crasher* et être à la merci de ces bandits

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P350 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P450 MHz & 80 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 16	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
■ CONNEXION MINIMUM	✗

CRAC ? L'atterrissage est une partie difficile du jeu, si vous n'avez pas l'habitude des simulateurs. Voilà le résultat d'une rencontre violente avec le sol.

Les commandes ont été simplifiées par rapport à un Microsoft Flight Simulator, mais elles restent néanmoins nombreuses et précises pour vous donner un semblant de réalisme. Après deux ou trois *crashs*, vous devriez être capable de décoller sans peine... mais pour atterrir, c'est autre chose. Personnellement, je m'en fous, je suis immortel : un clic et zou, je repars dans les cieux... N'empêche que mon bilan est éloquent : 63 vols tentés, 8 *crashs* au décollage, 2 percussions d'appareils non identifiés en plein vol, 11 atterrissages qui se sont terminés façon John John... Autant dire qu'il vous faudra de la pratique ! Beaucoup de pratique !

Comme un zozio

Vous aurez également une quinzaine de missions qui vous permettront de varier les plaisirs : prendre une photo du *bigfoot* ou emmener une fliquette pour qu'elle arraisonne des pirates en hors-bord. Ces missions sont généralement très courtes mais elles ont au moins l'avantage de vous mesurer à des situations originales, nettement plus intéressantes que les défis de Flight Simulator, qui restent assez plan-plan. Le graphisme est honnête, et les villes, ainsi que leurs bâtiments en 3D offrent une vision agréable... Inutile d'espérer atterrir entre les arbres cependant !

Donc on vole... on vole... et il n'y a rien d'autre à faire, une fois qu'on a terminé la vingtaine de missions. D'un côté, les amateurs de pilotage trouveront le jeu un peu trop simple et simpliste, de l'autre côté, les novices regretteront qu'il n'y ait pas plus de missions et d'intérêt général. En gros, il y en a pour tous les goûts et Flight Unlimited III, s'il n'est pas plus passionnant qu'un autre simulateur de vol civil, a le grand avantage de laisser beaucoup de liberté au joueur. ■

- Cedric Gasperini

Q&R

JEAN-PAUL HURLEUX
Pilote de ligne

En tant que pilote, vous arrive-t-il de jouer à des simulateurs de vol sur PC ?
Oui cela m'arrive fréquemment Du moins dès qu'un jeu sort, j'essaye de pouvoir y jeter un coup d'œil que ce soit chez un ami ou dans un magasin

Que manque-t-il aux jeux pour être plus proches de la réalité ?
Je crois qu'il manque et qu'il manquera toujours l'ambiance le cockpit le copilote et toutes ces choses qui nous font aimer notre metier C'est loin de ce que l'on ressent vraiment lorsque l'on vole

Et ce Flight Unlimited III, qu'en pensez-vous ?
Je pilote souvent des appareils de tourisme et ce n'est pas vraiment la même chose que dans le jeu il n'y a pas cette sensation de n'avoir que quelques centimetres entre vous et le vide, sensation amplifiée largement dans ce genre de coucous Mais bon le jeu est plutôt sympa

Le verdict — Flight Unlimited III

COMPARATIF

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000
La référence des simulateurs de vol et de tourisme Un réalisme convaincant surtout au niveau du pilotage et un graphisme améliore

FLY !
Un autre *challenger* de poids qui bien que plusieurs mois après sa sortie remarquee reste un adversaire de taille

FLIGHT UNLIMITED III
Il pourrait devenir à terme un concurrent sérieux de Microsoft Flight Simulator Mais trop de simplicité peut nuire à sa popularité auprès des aficionados du genre

GRAPHISMES
■ Le problème avec les simulateurs est que leur graphisme n'est jamais transcendant. Malgré tout ce Flight Unlimited III est honnête

0 1 2 3 — 4

AUDIO
■ À part le bruit du moteur et de la radio il n'y a rien que l'on puisse faire. Même les walkmans sont interdits ainsi...

0 1 — 2

MULTIJOUEUR
■ Aucune possibilité Multijoueur n'est possible pour Flight Unlimited III Il faudra vous la jouer solitaire

—

POUR : La prise en main est rapide et le pilotage est facile Les missions sont plutot sympa même si elles sont trop courtes et apportent un petit plus.

CONTRE : Le graphisme n'est pas extraordinaire A part voler il ne se passe pas grand chose surtout dans les petits aeroports On espere vivement des *add on*.

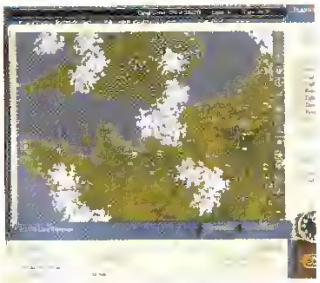
NOTE GLOBALE
3

Flight Unlimited III est plutôt agreable pour son genre Mais à part quelques missions il n'y a pas grand chose a faire dans les airs

★ ★ ★

12 O'clock

■ EDITEUR **Take 2** ■ DÉVELOPPEUR **Talonsoft**
■ GENRE ***wargame*** ■ PRIX **environ 350 F**



■ **AVIS DE TEMPÊTE** Voici un bon entraînement pour présenter la météo.

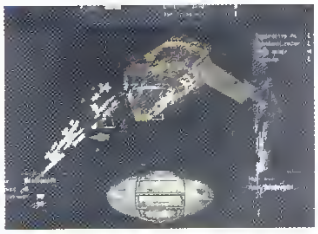
Pour les amateurs de *wargames* et de reconstitutions historiques, voici un jeu qui vous propose de revivre la grande bataille aerienne que se livrerent les Alliés et les Forces de l'Axe au dessus de l'Europe pendant la Seconde Guerre mondiale. Attention, vous ne pilotez pas vous-même la quarantaine de modèles disponibles, mais vous assignez les objectifs à détruire en composant des formations de bombardiers ainsi que leurs escortes. Un jeu complexe, à réserver aux spécialistes du genre **B.P.**

★ ★

TESTS EXPRESS

Imperium Galactica 2

■ EDITEUR **GT Interactive** ■ DEVELOPPEUR **Digital Reality** ■ GENRE **stratégie/gestion** ■ PRIX **environ 350 F**



■ **GRRRR !!** Il a l'air un peu agressif mais faut bien ça pour se faire respecter.

Imperium Galactica 2 est un jeu de gestion/stratégie galactique en temps réel, dans lequel on retrouve tous les ingrédients du premier *opus*. Il vous faudra donc gérer un ensemble de planetes, assurer leur développement et leur securite, tout en dirigeant une flotte spatiale pour aller combattre les méchants *aliens* et agrandir l'empire. Si le principe reste inchangé, les graphismes sont remis au goût du jour, on peut désormais jouer des *aliens* et les développeurs ont ajouté un mode Multijoueur **B.P.**

★ ★ ★

La guerre des nerfs

Spec Ops 2 | Engagez-vous dans les troupes d'élite des Bérets verts !

Pour info ■ EDITEUR Take 2 Interactive ■ DEVELOPPEUR Zombie Studios ■ GENRE simulation ■ JOUEURS 32 ■ PUBLIC + de 12 ans ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres

- 25 missions
- 20 armes
- 8 équipements divers
- 6 unités de choc
- 6 options Multijoueur
- 5 campagnes

Version testée

- finale américaine
- pas de textures avec certaines TNT2 et ATI 128

Adresse Internet

www.specops2.com

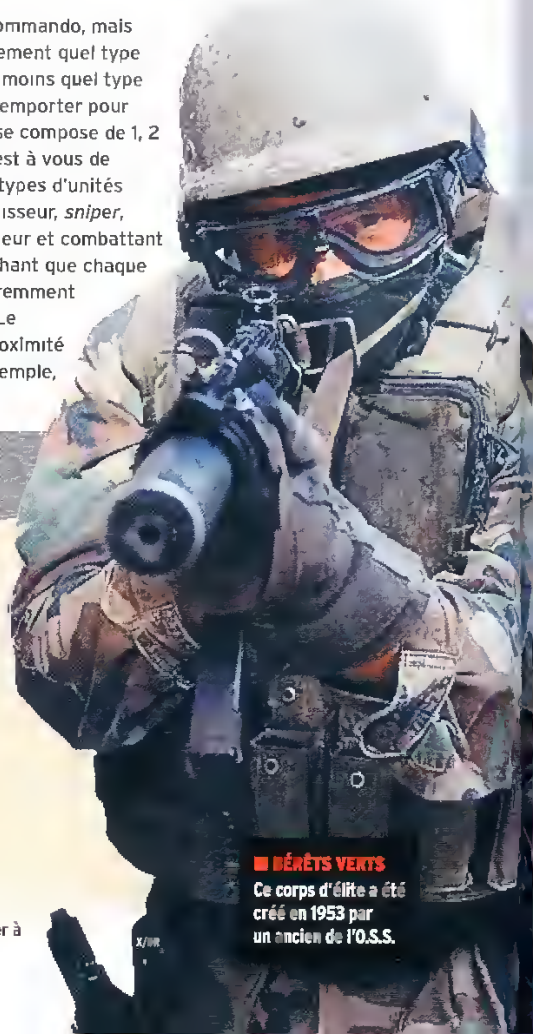
Votre mission : tuer et éviter une mort prématurée. Votre mode d'opération : l'infiltration sournoise, de préférence, de nuit. Votre position : à genoux parfois, mais vous ramperez la plupart du temps. Votre responsabilité : de un à quatre hommes. Rompez et bonne chance.

À la fois jeu de stratégie, de simulation et d'action, Spec Ops 2 vous entraîne au sein d'une unité spéciale de l'armée américaine : les Bérets verts. Vous allez plonger dans un cauchemar dans lequel chaque ennemi est susceptible de vous abattre d'une seule balle, où la pénombre empêche de voir ses pieds, et où le moindre bruit peut alerter l'adversaire de votre présence. Les missions proposées sont regroupées sur cinq campagnes et se déroulent en Allemagne, en Antarctique, au Pakistan, en Corée et en Thaïlande. Trois niveaux de difficulté déterminent la létalité des attaques ennemies et l'efficacité de vos propres tirs. Autant dire tout de suite qu'il faudra de nombreuses heures de vol pour espérer tenir plus de dix minutes au niveau le plus difficile. Lorsque vous avez choisi une mission, un *briefing* vous donne un aperçu de vos objectifs, précise le nombre d'hommes dont sera composé votre commando, mais n'indique que rarement quel type d'unité et encore moins quel type d'armes il faudra emporter pour réussir. L'équipe se compose de 1, 2 ou 4 hommes. C'est à vous de choisir parmi six types d'unités (infanterie, démolisseur, *sniper*, grenadier, mitrailleur et combattant de proximité) sachant que chaque unité réagit différemment devant l'ennemi. Le combattant de proximité cherchera, par exemple, la confrontation

Il vous faudra de beaucoup d'heures de mission pour pouvoir espérer tenir plus de dix minutes au niveau le plus dur.

■ **POINT STRATÉGIQUE** On a enfin réussi à prendre cette position. Mais les coups de feu ont sûrement alerté d'autres gars... Méfiance.

■ **DÉBARQUEMENT EN THAÏLANDE** Seuls sur la plage, les yeux dans l'eau, mais il ne va pas tarder à pleuvoir des pruneaux.

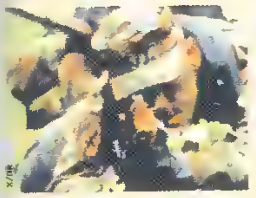


■ **BÉRÉTS VERTS** Ce corps d'élite a été créé en 1953 par un ancien de l'O.S.S.

Les unités U.S. de choc

Les Américains qui se croient les garants de la sécurité mondiale (ne pas rire) ont mis sur pied quelques unités spécialisées dans les opérations dites « délicates ». Zoom sur ces travailleurs de l'ombre...

Les Bérets verts



Les Berets verts, ce sont ces forces spéciales de l'armée américaine qui sont à l'honneur dans Spec Ops 2. Crées en 1953 par un véteran de l'O.S.S. les Berets verts sont devenus les maîtres du conflit non-conventionnel. Leur devise est « *de oppresso liber* » (libérer les oppressés), en latin dans le texte

Les Rangers

L'origine de ces troupes d'élite aéroportées remonte au XVIIe siècle. Fondées par le major Robert Rogers, elles prirent part à de nombreux conflits, de la Seconde Guerre mondiale à la guerre du Golfe en passant par la guerre du Vietnam ou l'invasion de l'île de Grenade. Leur rôle : la reconnaissance.

Les Navy Seals

Littéralement, « les phoques de la marine », ce sont les spécialistes des opérations spéciales aquatiques. D'après l'un des recruteurs, le plus dur c'est de s'habituer à nager dans l'eau glacée. Dans son langage fleuri, il l'explique par ces mots : « *C'est comme un bon coup de pied dans les* ... »

directe avec l'ennemi en tonçant bille en tête. Le sniper, lui, préférera rester à une position et allumer tout ce qui bouge à la ronde. Lorsque vous avez choisi vos hommes, il ne reste plus qu'à les équiper. Ce choix est crucial et dépend beaucoup du type d'opération.

Les bons outils

En cas de mission de nuit, il est recommandé de s'équiper d'une arme à lunette infrarouge, sauf si l'on veut pratiquer des attaques rapprochées, auquel cas la lunette devient inutile. En plus des armes à feu (en tout, 20 armes de l'AK-47 au LR300), vous aurez à vous munir de menus objets tels que grenades diverses et variées, explosifs en tout genre ou trousses de soin. Néanmoins, la masse que chaque unité peut porter étant limitée, il vous faudra faire un choix... définitif. Après une séquence vidéo qui vous replace dans le contexte militaro-politique de la mission, celle-ci peut commencer. Deux modes de jeu sont possibles et interchangeables à tout moment : la vue subjective – qui fait remarquablement penser à un *quake-like* – et la vue « objective » qui situe la caméra en retrait et au-dessus de l'unité. Chacune a ses avantages, mais sachez que dès que l'on utilise un appareil de visée, quel qu'il soit (jumelles, lunette, etc., toutes parfaitement rendues), on repasse en vue subjective. Cependant, il reste quand même

BIEN PLANQUÉS Si jamais l'un de nous a la mauvaise idée de se lever, il se fait canarder. Trouver un endroit plus sûr...

Q&R

JOHN WILLIAMSON
Chef de projet

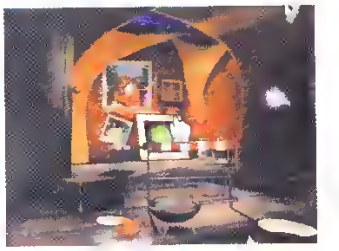
Quelles sont les forces spéciales dans Spec Ops 2 ?
Ce sont les Bérets verts mais ils reçoivent de l'aide d'unités locales dans deux missions. L'une du GSG9 allemand et l'autre du S.A.S anglais.

Y a-t-il des missions en intérieur, du type bataille rapprochée ?
Oui. La plupart des niveaux comportent des zones en extérieur et en intérieur. Non seulement il faut rentrer dans le bâtiment, mais aussi se battre à l'intérieur et réussir à en sortir vivant.

Quelles sont les améliorations du mode Multijoueur ?
La personne qui héberge la partie peut choisir de ne pas avoir de *bots* du tout, ce qui double le nombre d'humains dans le jeu par rapport à Spec Ops 1. Et il y a toujours les Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill ou Assassin.

Le maître d'Internet

EDITEUR Gallimard ■ DEVELOPPEUR IJSFontein
GENRE ludo-éducatif ■ PRIX environ 300 F



SURFEZ SUR LE NET Vous collecterez des coupons qui vous seront utiles.

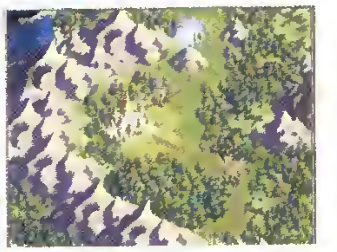
Ce logiciel ludo éducatif vous propose de vous immerger dans le Web et de le sauver en attrapant le *hacker* dont le but est de détruire le Dream Wide Web. Pour cela, il faudra utiliser tous les outils et les ressources du Net pour déjouer les *firewalls* que le *hacker* a placé en chemin. En clair, vous aurez plusieurs puzzles à résoudre et quelques enigmes sur lesquelles il faudra plancher. Un petit jeu dont le contenu permettra aux plus jeunes de s'initier en douceur aux différentes subtilités que recèle l'Internet. En revanche, les plus grands risquent de ne pas être captivés. **M.R.**

★ ★ ★

TESTS EXPRESS

Age of Wonders

EDITEUR Take 2 ■ DEVELOPPEUR Epic/Triumph
GENRE stratégie/gestion ■ PRIX environ 350 F



SUIVEZ LE GUIDE Bon, y a qu'une seule route, je ne vais pas me perdre !

Voici un nouveau jeu de stratégie/gestion au tour par tour dans un environnement *heroic-fantasy*. Il possède les qualités nécessaires pour plaire aux amateurs du genre qui ont termine Heroes III. En effet, vous avez la possibilité de contrôler 12 races différentes, vous disposez d'une centaine de sorts et d'un éditeur de cartes. De plus, ce jeu comporte un aspect jeu de rôle avec possibilité de personnaliser des héros et l'exploration de différents lieux. Dommage que les graphismes semblent un peu désuets. **B. P**

★ ★ ★

OPINION

STÉPHANE

Specs Ops 2 n'apporte sûrement pas énormément au genre. Mais pour résumer, disons que j'ai eu un mal fou à décrocher du jeu pour m'atteler à la rédaction du test. Il est très réaliste - un seul tir peut être fatal dans les deux sens - et donc très prenant. Seul hic, son moteur 3D manque un peu de fluidité et la gestion des équipiers est insuffisante. Mais Specs Ops 2 reste un bon titre quand même.

deux grosses différences entre Spec Ops 2 et un *quake-like*. D'abord, dans Spec Ops 2, vous n'êtes pas tout seul. Si, si, retournez-vous, vous allez voir, les gars qui vous suivent attendent fébrilement vos ordres. D'un clic droit, vous les assignez à vous suivre, à défendre leur position, ou à aller tout faire péter à grand renfort d'explosifs. Très simple en apparence, la gestion des équipiers est le nerf de la guerre dans Spec Ops 2 et requiert quelque expérience. J'en viens donc à la deuxième différence... Essayez, pour voir, de canarder dans tous les sens, de jouer de la mitrailleuse en courant comme un dératé... Une minute trente, voilà votre espérance de vie, et encore je suis généreux.

Il répond l'effronté !

Non, dans Spec Ops 2, on ne tire que pour tuer du premier coup, on n'avance qu'à pas de loup, et on prépare chaque attaque avec minutie sous peine de se prendre un pruneau, là, entre les deux yeux, avant même d'avoir compris ce qui s'est passé. Car les ennemis ne sont pas de simples cibles vivantes, elles se rebiffent, courent se planquer, appellent du renfort et ripostent avec bonheur. Elles vous guettent, vous entendent... Bref, l'intelligence artificielle de vos ennemis vaut bien la vôtre. Et comme disait Murphy, si l'ennemi est à portée de tir, vous l'êtes aussi. Enfin, si votre PC n'est pas assez balèze pour vous, il vous reste le jeu en Multijoueur, en Collaboration ou en Deathmatch à travers six environnements. Graphiquement, Spec Ops 2 ne casse pas des briques mais reste tout à fait honorable. Malheureusement, le moteur 3D développé par Zombie Studios n'est pas exempt de quelques *bugs* un peu énervants. Au nombre des petites choses qui fâchent, on trouve aussi la gestion des équipiers qui restent bloqués en bas d'un monticule alors qu'il suffirait de le contourner, sur deux mètres, pour passer. J'appelle ça le syndrome de la poule. Dommage. ■

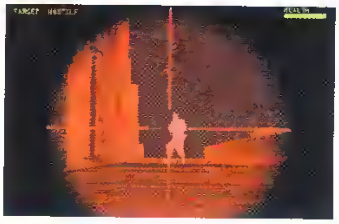
- Stéphane Prince

Devenir Navy Seals

Si vous avez envie d'air frais et surtout d'aventure, pourquoi ne pas vous engager dans l'armée américaine, chez les Navy Seals ? Mais avant, il y a quelques épreuves à passer.

1. 500 mètres à la nage en moins de douze minutes. Pause de dix minutes.
2. 42 pompes en moins de deux minutes Pause de deux minutes
3. 50 abdos en moins de deux minutes. Pause de deux minutes.
4. 6 levées d'haltères 80 kg Pause de dix minutes.
5. Courir deux kilomètres en moins de onze minutes

Bon courage !



■ **VISÉE INFRAROUGE** Voir sans être vu, de loin, vive les lunettes à infrarouge !

■ **LES UNITÉS** Au nombre de six, elles ont chacune leurs faiblesses et leurs points forts. À vous de savoir bien vous entourer pour mener à terme vos missions.

Le verdict

Spec Ops 2

COMPARATIF

■ **ROGUE SPEAR**
Rogue Spear reste la référence du genre Ultra réaliste joli et soigné il est toujours le *leader* incontesté !

■ **SWAT 3**
Testé dans ce numéro Swat 3 est une bonne alternative à Rogue Spear et reste surtout plus accessible.

■ **SPEC OPS 2**
Il aurait gagné à être plus soigné graphiquement mais il est tout de même bien prenant

■ **HIDDEN & DANGEROUS**
Grâce à un *patch* providentiel ce jeu est désormais exempt de *bugs* Un *data disk* sort ce mois-ci (voir tests express)

GRAPHISMES

■ Il n'est pas à tomber par terre le graphisme de Spec Ops 2 est honorable et n'empêche en rien de profiter du jeu.

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Le non plus rien de formidable. Les ennemis poussent des jurons dans leur langue natale Très pittoresque

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR

■ C'est précisément ce qu'il manquait au premier Et forcément, à plusieurs bien c'est meilleur ! Succès garanti sur le Net !

0 1 2 3 **4**

POUR : L'intelligence artificielle des ennemis le réalisme général du jeu le nombre d'armes, la diversité des missions (et des décors) et la difficulté des missions

CONTRE : Les *bugs* graphiques les équipiers qui vont se perdre dans la nature la difficulté qui pourra rebuter les novices pressés

NOTE GLOBALE

Devant tant de qualités et d'intérêt ce Spers Ops 2 aurait mérité une réalisation un peu plus soignée. Dommage on a frôlé les 5 étoiles

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM P200 MMX MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ PII-200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ PII-400 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 32
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 28,8 kbps

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

+ de 2000 CADEAUX OFFERTS ! *

Qu'est-ce que le FINGER BOARD?

"Le premier skate pour doigts..."

En exclusivité ! l'ALX

Pour le découvrir, viens dans ton magasin Difintel-Micro

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24 Bergerac	05 53 73 30 28	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Albi	05 63 49 02 99
Voltaire	04 50 40 43 43	24 Perigueux	05 53 53 55 54	40 Dax	05 58 56 29 03	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 18 [illegible]
Montbéliard	04 74 40 04 28	25 Montbéliard	03 81 94 17 09	40 Mont-de Marsan	05 58 45 06 08	64 Bayonne	05 59 25 78 09	82 Montauban	05 63 92 13 13
Romans	03 23 38 00 10	26 Romans	04 75 72 78 34	41 Vendome	02 54 67 00 50	64 Oloritz	05 59 24 39 07	83 Toulon	04 94 91 17 91
Valence	03 23 78 08 84	26 Valence	04 75 78 08 84	42 St Etienne	04 77 49 00 66	65 Lourdes	05 62 42 30 56	84 Avignon	04 90 86 41 66
Le Neubourg	03 23 59 18 18	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	43 Vals Pres-Le-Puy	04 71 04 29 91	67 Hagueneau	03 88 63 88 36	84 Carpentras	04 90 60 10 11
Chartres	03 23 78 08 84	28 Chartres	02 37 36 44 22	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	68 Lyon (Rome)	04 72 78 60 84	84 Orange	04 90 34 47 13
Quimper	02 98 53 52 40	29 Quimper	02 98 53 52 40	45 Orleans	02 38 62 76 76	69 Villefranche/Saone	04 74 07 11 50	84 Vaircas	04 90 28 12 00
Alès	04 66 52 44 66	30 Alès	04 66 52 44 66	47 Agen	05 53 77 29 08	71 Digoin	03 85 53 75 73	85 Challans	02 51 49 77 92
Fernemillet	03 23 78 21 72	31 Fernemillet	05 61 70 81 05	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	71 Montceau Les Mines	03 85 57 29 49	85 Poitiers	05 49 41 77 45
Muret	04 92 52 72 74	31 Muret	05 34 46 07 70	50 Cherbourg	02 33 44 00 85	71 La Creuset	03 85 55 08 02	87 Limoges	05 55 33 74 43
Roques-sur Garonne	04 93 93 94 33	31 Roques-sur Garonne	05 61 72 06 84	51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49	72 La Fleche	02 43 94 95 78	88 Epinal	03 29 82 06 97
Toulouse	04 93 28 28 55	31 Toulouse	05 61 21 22 02	51 Meurmelon Le-Grand	03 83 30 45 67	72 Le Mans	02 43 82 58 14	89 Auxerre	03 86 72 95 80
Arcachon	05 55 67 06 15	33 Arcachon	05 56 83 58 23	54 Nancy	03 83 35 78 08	75 Paris 17eme	01 47 54 15 96	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 92 00
Bordeaux	06 07 06 04 30	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	55 Verdun	02 97 60 01 57	76 Rouen	02 35 73 68 50	92 Neuilly-sur Seine	01 47 45 17 97
Langon	04 42 05 98 84	33 Langon	05 56 63 00 33	56 Loemine	02 97 35 04 91	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargon	01 43 30 24 25
Libourne	04 90 56 62 30	33 Libourne	05 57 25 58 85	57 Forbach	03 87 88 67 16	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 Montreuil	01 48 97 05 64
Agde	02 31 51 00 99	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Metz	03 87 74 95 70	77 Lagny	01 64 12 34 81	93 Tremblay en France	01 49 53 19 93
Beziers	02 31 89 75 00	34 Beziers	04 57 49 01 95	58 Tourcoing	03 20 27 00 44	77 Nemeurs	05 53 77 28 08	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
Sete	02 31 93 07 77	34 Sete	04 67 46 16 18	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	77 Pentault Cembault	01 60 29 53 76	94 Cachan	01 47 40 08 15
Fougeres	02 31 67 57 67	35 Fougeres	02 99 94 21 00	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Elancourt	01 30 13 67 30	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
Tours	04 71 43 56 56	37 Tours	02 47 75 50 01	60 Clermont	03 44 50 41 00	78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	97 Cayenne	05 94 28 25 28
Grenoble G Place	05 46 51 66 66	38 Grenoble G Place	04 76 09 26 68	60 Creipy en valois	03 44 59 20 10	78 Montigny le Bretenneux	01 39 44 06 76	97 Fort de France	05 96 70 79 67
Grenoble C Berriat	05 46 22 15 04	38 Grenoble C Berriat	04 76 43 27 93	61 Alencon	02 33 67 29 00	78 Poissy	01 30 06 06 86	98 Noumea	00 687 28 43 34
Bourgoin	05 46 93 51 75	38 Bourgoin	04 74 43 29 53	61 Argentan	02 33 67 29 00	78 Plaisir	01 30 07 52 81		
Voiron	05 55 24 47 87	38 Voiron	04 76 67 46 95	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Versailles	01 39 24 13 00		
Oule	03 80 70 15 79	39 Oule	03 84 72 68 67	62 Boulogne sur Mer	03 21 84 03 02	79 Partenay	05 49 94 10 27		

SUISSE
- 3 magasins

ESPAGNE

BELGIQUE
- 2 magasins Mon[illegible] 84 60 [illegible]
- Saint Cristophe... 00 32 65 36 82

FRANCE/DOM-TOM
- Reuel • Yvelot • Beaune • Rouen 2
- Melun • Chantilly • Montreuil 2 • Dreux
- Thionville • Marmande • Gardane
- Elbeuf • Langwy • St Gaudens
- St germain en laye • Boulogne
- Perpignan • Aux en Provence
- La Reunion • Vitre • Evreux • Rouba x

ITALIE
- Alessandria

MAROC
- Casablanca

PORTUGAL
- Lisbonne

* Dans la limite des stocks disponibles, conditions dans les magasins participants

L'odeur du bitume

Interstate 82 | Combats rapprochés à bord de véhicules meurtriers.

Pour info ■ EDITEUR/DÉVELOPPEUR Activision ■ GENRE combat de véhicules ■ JOUEURS 16 ■ PUBLIC 14 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres
- 40 véhicules
- 30 missions
- 25 armes et équipements
- 20 environnements
- 3 morceaux exclusifs de Devo

Version testée
- béta américaine
- quelques rares plantages pendant l'action

Adresse Internet
www.activision.com/games/i82/

■ FORCES DE L'ORDRE
Ces messieurs ne se contentent pas de verbaliser les excès de vitesse...

Q&R

ZACK NORMAN
Chef de projet

Pourquoi avoir choisi le groupe Devo ?
J'adore la New Wave et je ne voulais pas quelque chose de *seventies* à nouveau. Et puis la musique des années 80 est tellement *kitch* que je n'ai pas hésité !

De quoi vous êtes vous inspiré pour réaliser le jeu ?
De plusieurs choses... *Miami Vice*, Adam Ant, *Buckaroo Banzai*... À nouveau des références des années 80 !

Aliens-nous avoir un Interstate 99 ?
Probablement pas. En revanche, nous réfléchissons à un Interstate 55 qui offrirait pas mal de possibilités et surtout le *design* des voitures dans années 50. Tout dépendra du succès de Interstate 82...

La série des Interstate pourrait bien inaugurer une nouvelle appellation dans le monde du jeu vidéo : le *mad-max-like*. Les principes sont clairement définis : des véhicules puissants, des armes destructrices et un environnement désertique adapté aux combats motorisés.

Rapide remise à niveau pour ceux qui n'ont pas suivi les épisodes précédents. Interstate 82 succède au fameux Interstate 76 et sa suite, Nitro Riders. Quelques années ont passé et les chevaux se sont multipliés au cœur des moteurs. Malgré ces subtiles modifications, le principe du jeu reste le même. Il faut piloter des bolides surarmés au cours de missions successives entrecoupées de cinématiques. Si le principe d'une campagne linéaire peut paraître un peu vieillot à l'époque des campagnes dynamiques, c'est encore le seul mode qui permette de développer un réel scénario. Incarnant Taurus (doté d'un nouveau *look* très réussi), vous partez à la recherche de Groove Champion afin de déjouer un complot impliquant les plus hauts responsables de l'État. L'évolution de ce scénario est illustrée par des cinématiques ponctuant chaque mission ou insérées en cours de jeu pour introduire de nouveaux objectifs (ces dernières sont d'ailleurs directement tirées du moteur 3D).

Panne des sens

L'évolution principale de ce troisième volet réside dans la possibilité de sortir de son véhicule pour évoluer en mode Piéton. Au départ, cette liberté peut paraître un peu « gadget ». En effet, dans ce monde, le piéton n'est qu'une limace dotée d'une puissance de feu ridicule. Mais rapidement, cette option s'avère indispensable car elle permet de changer de véhicule. Ils sont en général garés près des maisons ou dans des stations-service et sont, pour votre plus grand bonheur, généreusement équipés en blindage et en armes diverses. C'est donc tout naturellement que vous pourrez expérimenter différents styles de conduite comme le pilotage rapide (au volant d'une Porsche) ou bourrin (aux commandes d'un camion de livraison). Vous pourrez bien entendu faire évoluer l'équipement du véhicule avec lequel vous aurez fini la mission. Ces modifications portent sur l'armement, le blindage,

Extrême DEVOtion

LES MONGOLS FIERS Trois chansons de Devo ont été choisies pour le jeu.

Les fans de ce groupe crée en 1977 à Akron dans l'Ohio ont toutes les raisons d'y être extrêmement attachés. Jugez plutôt ! ces cinq musiciens déjantés ont donné leurs premiers concerts avec des pots de fleurs en plastique rouge sur la tête et vêtus de combinaisons de protection jaune vif. Le producteur de leurs premiers disques était la firme Mutato Muzika, « mutato » étant une contraction de « mutant potato ». Actuellement, en plus de leur production musicale, l'un de leurs membres (Gerard Casale) produit des jeux vidéo tandis qu'un autre (Bob Mothersbaugh) restaure des musiques du dessin animé Popeye. Trois de leurs chansons (enregistrées en 1982) ont été choisies par l'équipe d'Activision.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	PII233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	PII400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	PIII500 MHz & 128 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✓
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✓
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SBLive!)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN ■ - INTERNET 16	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	28,8 kbps

SAUT DE L'ANGE Certaines missions donnent lieu à des bonds très impressionnants. L'occasion ou jamais de véritier la qualité des amortisseurs que vous venez de monter chez Speedy.

l'équipement spécial ou les composants internes du véhicule (puissance du moteur, maniabilité...).

Les missions, en plus de faire évoluer le scénario, sont très diversifiées. Les sensations de vitesse sont honnêtes, comme vous pourrez le constater dans une mission *remake* de l'attaque de l'Étoile noire (si, si...). Les différents types de revêtement sont bien rendus, ce qui permet de les exploiter en combat (préférez les terrains meubles pour effectuer vos derapages contrôlés).

Unique dans son genre

On peut toutefois regretter quelques points noirs anecdotiques (comme la disparition des éléments du cockpit), ou plus importants comme l'absence de tactique au cours des affrontements (il est par exemple impossible de donner des ordres à son équipier), ou encore la faiblesse du moteur 3D.

Interstate 82 est donc un jeu de combat moyen mais il a l'avantage d'être seul dans son genre actuellement. Pour les amateurs, c'est donc une aubaine. Pour les autres, ben... ■

- Marc Blondeau

Il n'y aura pas d'Interstate 99, mais plus sûrement un Interstate 55.

ENNUIS MÉCANIQUES L'encaissement d'une certaine dose de pralines rend les véhicules presque statiques.

Le verdict — Interstate 82

COMPARATIF

CARMAGEDDON 2
S'vous aimez les duels à grands coups de pare chocs et les gros carambolages, Carmageddon 2 est une valeur sure !

INTERSTATE 82
De nombreuses armes de nombreuses missions, une bonne jouabilité mais un moteur 3D d'une autre époque.

REDLINE
Presque le même principe que Interstate 82, avec un univers futuriste et des passages à pied en vue subjective.

INTERSTATE 76
Nitro Pack vous pourrez retrouver l'ambiance d'Interstate dans ce precedent volet avec son *data disk*.

GRAPHISMES
■ Le moteur 3D nous sert des graphismes agréables mais legerement datés L'animation laisse un peu à desirer

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Une ambiance sonore démentielle pour ceux qui ont eu la chance de vivre les années 80

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
■ 4 plusieurs Interstate 76 etant excellent Si les modes de jeu sont bien présents ici la concurrence offre des alternatives aussi valables

0 1 2 **3**

POUR : L'ambiance generale des années 80 la possibilité de changer de véhicule l'évolution de scénario à travers les cinématiques

CONTRE : La strategie de combat très limitée le mode Piéton mal exploité qui ne sert qu'à changer de véhicule l'impossibilité de donner des ordres

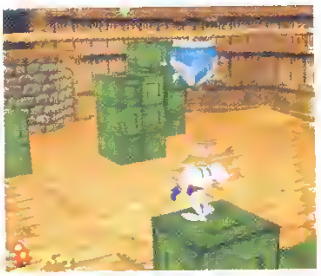
NOTE GLOBALE
A mi chemin entre le combat et la conduite Interstate 82 ne s'impose vraiment ni dans l'un ni dans l'autre mais reste agréable

3

★ ★ ★

EarthWorm Jim 3

■ EDITEUR Interplay ■ DEVELOPPEUR Vis
■ GENRE plates-formes 3D ■ PRIX environ 300 F



VER SOLITAIRE EarthWorm Jim doit récupérer ce slip-kangourou.

EarthWorm Jim le célèbre ver, reprend du service dans le troisième volet – tout en 3D – de la série. Seulement, le moteur du jeu est très lourd, si bien qu'on passe son temps à chercher le bon angle de vue, à se faire tirer dans le dos et à rater les sauts et les tirs. En plus, le nombre de commandes de jeu est devenu tel qu'on devra souvent abandonner le *joystick* ou le *pad* pour le clavier. Dommage, le scenario est pourtant marrant et le graphisme plutôt pas mal. Pour les accros prêts à tout pardonner. Uniquement. **S.P.**

★ ★

TESTS EXPRESS

Canal+ Football 2000

■ EDITEUR Infogrames ■ DEVELOPPEUR Canal+ Multimédia ■ GENRE sport ■ PRIX environ 300 F

PLUS DE FOOT ? La chaîne du ballon rond sort son jeu de foot.

Malgre des commentaires hilarants de Jules-Edouard Moustic (le 20h20 a *Nulle part ailleurs*), Canal+ Football 2000 est un ersatz de jeu de foot. Un graphisme dépassé que ne relèvent pas une jouabilité exécrable, une animation passable et une base de donnees pauvre (seulement une cinquantaine d'equipes disponibles). Bref, un produit completement raté qu'il vaut mieux oublier au plus vite. Fifa 2000 (voir *Gen4 PC* n° 129) peut encore dormir tranquille un bon moment si ses concurrents se cantonnent à ça... **C.G.**

★

Une coupe d'enfer

L'Entraîneur 99/2000 | Une véritable cure de jouvence pour l'Entraîneur 3.

Pour info ■ EDITEUR Eidos Interactive ■ DEVELOPPEUR Sports Interactive ■ GENRE management de football ■ JOUEURS 1 à 16 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres

- 40 000 joueurs entraîneurs et présidents
- 16 championnats jouables
- 6 stats pour les présidents de clubs
- 3 remplacements en cours de match

Version testée

- bêta 3.55
- retour sous Windows, certains textes en anglais

Adresses Internet

www.cm3.com
www.sportsinteractive.com.uk

Après avoir impatiemment attendu L'Entraîneur 3 pendant près de deux ans, les fans, comblés depuis le mois de mai dernier, voient arriver ces jours-ci une version actualisée de leur jeu préféré. Déchaussez les crampons et ouvrez les livres de compte !

Autant être clair tout de suite : la sortie de l'Entraîneur 2000 ne va pas révolutionner le monde du jeu de management. Il s'agit plutôt d'une version qui apporte de nombreuses retouches à un jeu déjà proche de la perfection. Et ce sont justement ces retouches qui vont rendre indispensable cette nouvelle version aux fans.

Premièrement, *a priori*, les *bugs* qui étaient forts nombreux dans la précédente version devraient disparaître. Devraient car, la version 3.55 bêta que j'ai eue entre les mains s'arrêtait inexorablement à la fin novembre, et certaines indications restaient en anglais à l'écran. Mais tout cela devrait être en principe corrigé pour la sortie du jeu (pas vrai Eidos ?).

Deuxièmement, la base de données, qui est déjà la plus riche au monde pour un jeu de ce type, a été mise à jour en fonction des derniers transferts. Réactualisé, le jeu prend aussi tout son intérêt avec l'adjonction des nouvelles formules des Coupes d'Europe. La Ligue des Champions et la Coupe de l'U.E.F.A. *new look* sont ainsi présentes dans la version 2000. Il en est de même avec l'apparition de la Coupe du monde des clubs de la FIFA, à laquelle doivent participer Manchester et le Real début janvier. À cela s'ajoute, comme dans la réalité, la prise en compte des résultats européens et internationaux pour les indices UEFA et FIFA ! Pour être complet...

C'est sur le long terme que ce jeu donne ce qu'il a dans le ventre.

■ **J.-P.P.** On peut maintenant donner un surnom à l'un de ses joueurs. Dommage que Jean-Pierre Papin ne soit plus en activité. J'aurais bien eu un « Patator » avec moi !

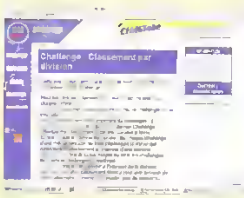
Footez-moi la paix !

Les petits plus apportés çà et là dans cette version témoignent d'un souci du détail maniaque. Exemple avec l'apparition de statistiques pour les présidents des clubs. La encore, les vrais noms sont de rigueur et il faut saluer le travail de précision réalisé par les correspondants de Sports Interactive à travers le monde. Autre nouveauté qui concerne les transferts. Les recruteurs qui

■ **AH, LES VACANCES !** Lorsque vous le désirez vous pouvez prendre du recul.

L'Entraîneur sur le Net

Autrefois dans l'anonymat, les fans de L'Entraîneur se retrouvent désormais sur le Net. Les sites francophones ne sont pas très nombreux mais forment une véritable petite communauté où l'on se lance constamment de nouveaux défis.



CITE GLOBE

■ Vous y trouverez les *patchs* et autres *up-date* pour la version 3 ainsi qu'une mine d'infos sur la présente version. À noter, les *challenges* organisés sur le site. en prenant une équipe déterminee pendant une saison, vos résultats sont convertis en points suivant un barème préétabli. Vous pouvez voir vos scores par rapport à des concurrents réels du monde entier www.cmfrance.citeglobe.com

CHAMPIONSHIP MANAGER

■ Le Championship Manager Hall of Fame est un site d'une tout autre nature. Il n'est pas informatif mais donne la possibilité aux joueurs de venir y exposer leur meilleures performances On y trouve donc des scores fleuves, des moyennes de spectateurs démentielles et des coupes remportées a gogo. De quoi bien se distraire donc ! www.multimania.com/cbel/cm

CM+

■ Bien que belge, CM+ est fait pour les francophones du monde entier qui peuvent y retrouver de bonnes infos. Le joueur peut aussi y puiser des conseils tactiques, des tuyaux sur les bons joueurs ainsi que des forums où l'on discute foot ! La aussi vous pouvez participer à des *challenges* ou encore à des sondages sur le jeu et le foot en général. www.cmbelgique.citeglobe.com/

Boulanger
vous propose

249 FRS

CD STOMPER PRO

- Le kit de personnalisation de vos CD-Rom. Vous permet de créer des étiquettes et des jaquettes de qualité professionnelle en quelques minutes.

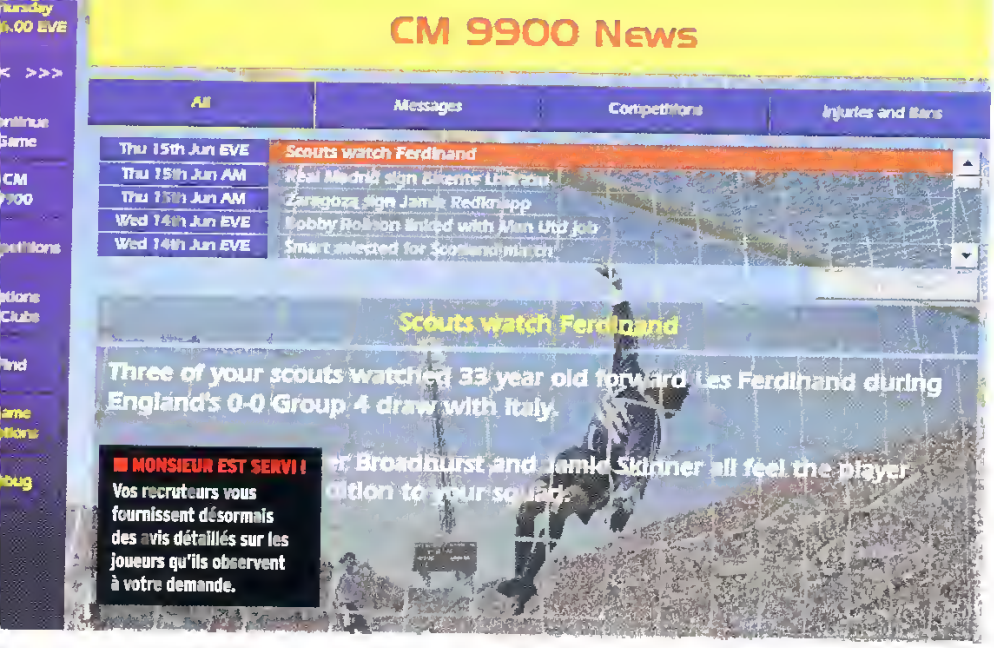
139 FRS
RECHARGE 100 ÉTIQUETTES POUR CD-ROM

119 FRS
RECHARGE 50 JAQUETTES POUR BOITIER

199 FRS
RECHARGE 40 ÉTIQUETTES PAPIER GLACÉ POUR CD-ROM

AMIENS · AUBAGNE · AULNAY-SOUS-BOIS · AVIGNON LE PONTET · BETHUNE · BORDEAUX LE LAC · BORDEAUX MERIGNAC · BOULOGNE ST MARTIN · CAEN · CALAIS · CAMBRAI · DOUAI · DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE · ENGLOS · FONTENAY-SOUS-BOIS · GRENOBLE ECHIROLLES · GRENOBLE ST EGREVE · LA ROCHE SUR YON · LEERS · LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN · LE MANS · LENS VENDIN-LE-VIEIL · LOGNES · LYON LIMONEST · LYON ST PRIEST · MANTES BUCHELAY · MASSY · MELUN CESSON · MONTIGNY LES CORMEILLES · NANTES ATLANTIS · NANTES PARIDIS · NANTES REZE · NIMES · NOYELLES-GODAULT · ORLEANS · PAU · PLAISIR · PLAN DE CAMPAGNE · ROANNE · RONCO · ST BRIEUC · ST EMILION LIBOURNE · TOULOUSE PORTET S/GARONNE · VALENCIENNES PETITE-FORÊT · VANNES PLOEREN · VILLENEUVE D'ASCQ · VITROLLES

BOULANGER



n'étaient pas toujours d'une grande utilité avant gagnent ici en efficacité. De quoi suivre de très près un adversaire des semaines avant le match au sommet.
Les rapports sont bien détaillés et sont souvent très instructifs pour suivre tel ou tel joueur.

L'écho des concierges

Tout aussi intéressant, la présence de rumeurs propagées par les médias sur des contacts ou des transferts. Les bruits peuvent filtrer par le *staff* mais il arrive aussi qu'il s'agisse de coups de pub de la part des agents des joueurs.

Côté joueurs justement, il y a aussi du nouveau, avec des caractéristiques un peu remaniées mais surtout l'introduction des sanctions financières... Votre capitaine donne le mauvais exemple sur le terrain en accumulant les expulsions ? Et hop, voilà une amende ! Un concept intéressant, d'autant plus qu'il esquisse de vrais rapports entre le manager et les joueurs.

Pour en revenir aux cartons, sachez que le jeu simule désormais la commission de discipline. Celle-ci peut donc aggraver les sanctions données à chaud par l'arbitre. Enfin, notons l'apparition d'un classement complet sur la performance des arbitres en championnat, histoire de connaître à l'avance l'attitude des hommes en noir. ■

- Michel Robert

Basé sur le moteur du troisième *opus*, cette version est toutefois plus rapide.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	P133 MHz & 32 Mo
RECOMMANDÉ	P233 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ	P233 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✓
Direct 3D	✗
3dfx	✗
OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✓
Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 6 - LAN 16 - INTERNET 16	
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
CONNEXION MINIMUM	33,6 kbps

Le verdict — L'Entraîneur 99/2000

COMPARATIF

L'ENTRAÎNEUR 99/2000
Les nombreuses améliorations les petites nouveautés de ci de là combleront les amateurs

L'ENTRAÎNEUR 3
C'était jusqu'ici la référence du genre Il n'est démodé que parce que sa base de données n'est plus à jour

GUY ROUX MANAGER 99
La version française d'Ultimate Soccer Manager a des atouts mais manque de punch

L'ENTRAÎNEUR 97/98
Obsolète avec cette nouvelle édition

GRAPHISMES
Ils ne constituent pas l'intérêt du jeu mais ils sont soignés. On notera le changement de lorgnes pour le texte
0 1 2 3

AUDIO
Il y a de nouvelles ambiances de stade qui rajoutent encore l'impression d'y être
0 1 2 3 4

MULTIJOUEUR
Seul c'est bien mais l'éclate en réseau est garantie Seul problème il faut disposer de temps car c'est un jeu qui mise sur la durée
0 1 2 3 4

POUR : En plus de sa base de données réactualisée et enrichie L'Entraîneur 2000 fait montre de nouvelles fonctions intéressantes et a gagné en rapidité

CONTRE : Pourquoi ne pas avoir simplement fait un CD d'extension vers la fin janvier après le mercato plutôt qu'un jeu à part entière avant ?

NOTE GLOBALE
Les fans trouveront largement leur compte dans cette nouvelle version réactualisée Les autres passeront leur chemin

4

★ ★ ★ ★

La 6e piste

■ EDITEUR Take 2 ■ DEVELOPPEUR Faustine Productions ■ GENRE film interactif ■ PRIX environ 350 F

■ **TÊTES D'AFFICHE** **Était-il possible de faire pire que *Navarro* ? Oui...**

Depuis quelques années, on avait complètement oublié ce que signifiait « film » interactif. Heureusement, ce jeu vient nous rappeler pourquoi le genre est moribond sur PC. Eh oui, car en dépit d'une vidéo plein écran d'excellente qualité, ce produit qui aurait pu être agréable avec des acteurs bien dirigés et un scénario qui n'aurait pas été indigne d'un mauvais *Navarro*, est simplement raté. C'est aussi interactif qu'une imprimante et on se demande ce que Bernard-Pierre Donnadieu est venu faire là-dedans... **L.-S.R**

★ ★

TESTS EXPRESS

Fight for Freedom

■ EDITEUR Take 2 ■ DÉVELOPPEUR Illusion ■ GENRE *add-on* Hidden & Dangerous ■ PRIX environ 350 F

■ **ÉTOILE DES NEIGES** **Ce qu'on aime, en Russie, c'est le climat chaud et humide.**

Voici un petit supplément de mission pour Hidden and Dangerous. Dans cet *add on* (installation du jeu de base obligatoire) vous disposez de 3 campagnes qui vous enverront sur le front de l'Est, alors couvrez-vous ! Elles sont assez difficiles, ce qui donne une bonne durée de vie sans pour autant gâcher l'intérêt. Les présentations de missions sont toujours superbes et les *briefings*, toujours aussi clairs. En prime, on peut désormais sauvegarder en cours de jeu, c'est pas beau ça ? **E.B**

★ ★ ★ ★

TOP ACHAT MICRO

3D PROPHET à base de GeForce 256 :

La carte 3D Prophet est construite autour de l'incroyable GPU (Graphics Processing Unit) de NVIDIA. GeForce 256™

Cette nouvelle technologie fait de 3D Prophet la carte graphique la plus innovante et offre aux passionnés de jeux des images ultra-réalistes et l'émotion ultime !

La carte 3D Prophet offre 32 Mo de RAM intégrée ainsi qu'un RAMDAC cadence à 350 MHz

Intégrant le processeur graphique (GPU) révolutionnaire de NVIDIA, le Geforce 256, 3D Prophet est équipée d'un moteur de rendering 256 bits, d'un moteur de transformation géométrique, d'un moteur d'éclairage et de 4 pipelines générant 15 millions de triangles et plus de 480 millions de pixels par seconde !

~~2190 F~~

1890 F

DVD 10x Pioneer

919 F

Graveur Yamaha 6416S-VK

1790 F

Caméra ChatCam + carte d'acquisition PCI

539 F

Modem Olitec Speed'com 2000

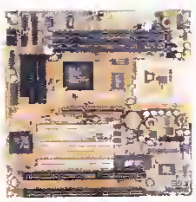
549 F

Carte son Sound Blaster PCI 128 (bulk)

179 F

Appareil photo numérique Canon PowerShot A50

3590 F

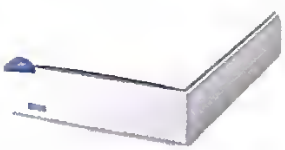


Carte mère Asus PSAB

690 F

Imprimante Stylus Color 760

1499 F



Scanner EPSON GT7000

1290 F

www.topachat.com

Photos non contractuelles

Classes de neige

Supreme Snowboarding | Descentes virtuelles en surf des neiges.

Pour info ■ EDITEUR Infogrames ■ DÉVELOPPEUR Housemark ■ GENRE sport ■ JOUEURS 1-8 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 280 F

Tout en chiffres
- 9 pistes
- 6 surfeurs
- 4 planches

Version testée
- version pre-master
- les collisions 3D et la maniabilité restent à améliorer

Adresse Internet
www.infogrames.com/

Tremplins, bosses, sapins, vous allez pouvoir vous éclater dans tous les sens du terme.

Les jeux de snowboard sont généralement réservés à la console. Rares sont les titres sur PC qui vous collent les deux pieds sur un surf et vous envoient dévaler les pistes à fond. Supreme Snowboarding est là pour combler ce manque, en proposant une plongée épique dans la poudreuse.

Avant même d'aller draguer les skieuses en haut des pistes, de frimer avec un triple *looping flip* double boucle piquée ou s'étendre délicieusement au soleil avec un bon vin chaud à portée de main, Infogrames propose une mutation de l'honorable citoyen que vous êtes en un jeune fou tout de couleurs bariolé et prêt à braver les aléas d'une piste de ski. Supreme Snowboarding vous colle les deux pieds sur une planche de surf des neiges et vous plante en haut d'une piste avec la ferme intention de vous la voir descendre. 4 planches différentes, 6 surfeurs, 9 pistes, 3 décors (forêt, village, ou piste classique), sans parler des nouvelles options qui s'offriront à vous dès que vous aurez gagné une compétition, il ne vous reste plus qu'à choisir contre qui et avec quoi vous allez dévaler la pente. Vous aurez le choix entre le mode Arcade, qui vous permet simplement de participer aux compétitions sans espoir de médaille ou de récompense, le mode Championship soit une compétition complète, ou le mode Exhibition qui vous place dans une compétition de Pipe ou d'Air. « Mais *cékoidon* le Pipe ou l'Air ? » allez-vous me demander, les yeux grands ouverts d'inculture snowboard ? Eh bien Supreme Snowboarding vous offre trois façons de ridiculiser les autres compétiteurs au titre de Dieu de la neige. Tout d'abord, la course classique où le but du jeu est bien entendu de terminer avant les autres et ce par n'importe quel moyen. Ensuite, l'Air vous donne la possibilité de tomber les filles grâce à de magnifiques sauts, en ondulant votre corps et votre planche dans tous les sens. Le Pipe, pour finir, est une piste à larges rebords (genre

■ **ÇA VA FAIRE MAL** Surtout ne pas rater le pont... Surtout ne pas rater le pont... Les trajectoires de Supreme Snowboarding demandent parfois une précision millimétrée.

To surf or not to surf ?

Deux bonnes raisons de tout abandonner pour devenir un surfer professionnel et deux raisons tout aussi bonnes pour ne jamais mettre les pieds de travers sur une planche.

La gloire

Discipline olympique depuis très peu de temps, la concurrence [illegible] devenir le meilleur [illegible] monde est faible [illegible] attelant dès maintenant [illegible] pourriez [illegible] J.O. de [illegible]

La tenue

[illegible]

Les nanas

[illegible]

L'assurance

[illegible]

■ **ATTENTION** Les pistes sont jonchées de rochers, de sapins et autres...

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- ■ MINIMUM 2-233 MHz et 32 Mo
- ■ RECONNANDÉ PII-350 MHz et 64 Mo
- PL... COMPATIBLE ... INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- ■ Accélération logicielle ✓
- ■ Direct 3D ✓
- ■ 3dfx ✓
- ■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
- ■ EAX (SBLive!) ✓
- ■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- ■ NOMBRE MAXINUM DE JOUEURS
- PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET -
- ■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- ■ CONNEXION NININUN 56,6 kbps

ET HOP ! Un petit saut avec une figure à la clef, ça impressionne toujours les minettes.

bobsleigh mais en plus large) qui vous permet de réaliser quelques sauts. Plus vous en faites, plus ils sont réussis et plus vous engrangez de points. Bosses, tremplins, sapins, voitures, chasse-neige, quelle que soit la piste choisie, les parties sont fort agitées et pleines de sensations.

Chasse à la marmotte

On déplore toutefois le graphisme moyen (en plein détail, les surfeurs pixellisent affreusement) et la jouabilité qui aurait gagné à être plus travaillée. La force de rotation (horizontale et verticale) est choisie avec deux touches sur lesquelles on appuie plus ou moins longtemps, sans parler des flèches qui en définiront le sens. Ce n'est pas très pratique. On peut ajouter aussi un temps de réponse du surfeur bien trop long. Malgré tout, il ne faut pas crier au ratage. Supreme Snowboarding a des qualités. Les pentes sont plutôt bien faites et vous offrent une

MAUVAIS CONTRÔLE Si le passage est large, il faut amorcer le tournant assez tôt.

Les pentes que vous allez dévaler sont bien faites et vous offrent une liberté vraiment surprenante.

liberté surprenante : aller courir la marmotte entre les sapins pendant que les adversaires slaloment tranquillement sur la piste est chose aisée et souvent recommandée pour gagner du temps. Aussi, une fois que l'on maîtrise les sauts, on prend un malin plaisir à s'envoyer en l'air. Bref, les vrais surfeurs apprécieront sans doute ce jeu ; quant aux autres, ils s'amuseront sans doute beaucoup les premières heures avant de décrocher doucement. ■

- Cedric Gasperini

Le verdict — Supreme Snowboarding

COMPARATIF

XGAME PROBOARDERS
Le plus sympa à tout point de vue. Xgame Proboarders est un vrai petit régal même si vous n'aimez pas les jeux de surf. C'est devenu la référence en la matière.

SUPREME SNOWBOARDING
Même si les pistes sont bien pensées et que la liberté dont jouit le surfeur est agréable, Supreme Snowboarding est à réserver aux fans de glisse.

SKI RACING
Certes pas du surf, mais vous pourrez dévaler des pentes enneigées ! Malheureusement, un graphisme dépassé et une jouabilité très moyenne n'arrivent pas à sauver ce jeu très moyen.

GRAPHISMES
Les horizons ressemblent à des cartes postales, les surfeurs sont très pixellisés mais dans l'ensemble, ce n'est pas vraiment moche.
0 1 2 **3**

AUDIO
Entre les musiques insupportables et de mauvaise qualité et le bruit répétitif du surf sur la neige, le son est raté.
0 **1**

MULTIJOUEUR
Pas de doute, il est nettement plus amusant de jouer à Supreme Snowboarding entre amis. Le *challenge* y est plus sympa.
0 1 2 **3**

POUR : La liberté d'action, les nombreuses figures possibles et le *challenge* proposé par les adversaires sont ses atouts majeurs. Les fans pourront y trouver leur bonheur.

CONTRE : Il est dommage que de tels circuits soient gâchés par un graphisme peu alléchant et une jouabilité très moyenne.

NOTE GLOBALE **3**

On s'y amuse un peu mais la force est de constater que seuls les surfeurs eux-mêmes y trouveront un quelconque intérêt.

★ ★ ★

Armageddon's Blade

■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR 3DO
■ GENRE *add-on* HOMM III ■ PRIX environ 180 F

NOUVELLES TROUPES On a enfin le plaisir de contrôler les élémentaux.

Pour les amoureux de Heroes III qui commençaient un peu à tourner en rond, ce nouvel add on officiel tombe à point. Il vous permettra de découvrir sept nouveaux héros dotés de caractéristiques inédites, deux nouvelles classes de personnages et surtout une ville (Conflux) permettant d'accéder à 12 créatures (des *elementals* comme ceux que l'on rencontrait). Question jouabilité, on ne note que d'infimes améliorations. En fait, ce sont surtout les six campagnes (35 missions) qui sauront passionner les fans. **F. D.**

★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

VC

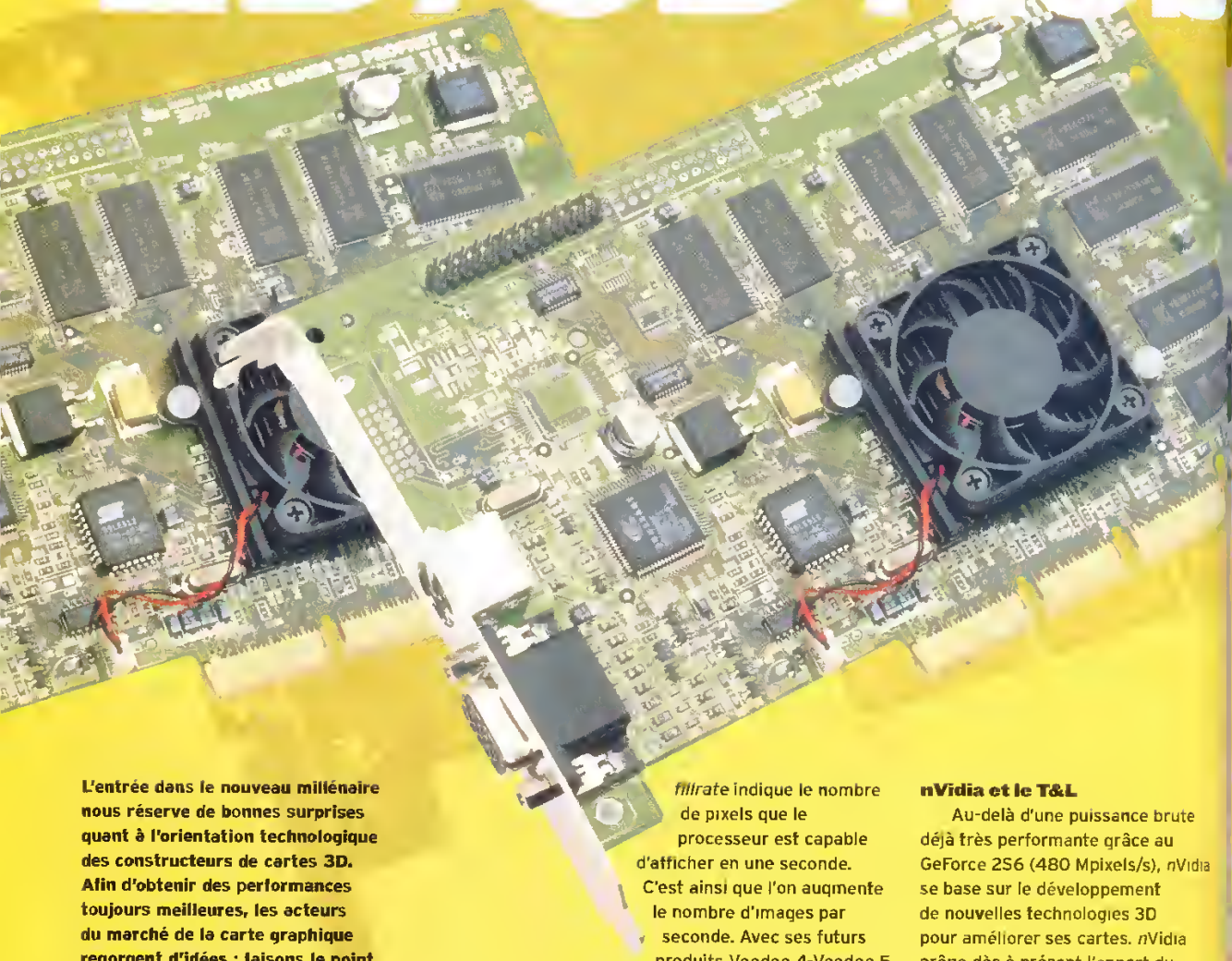
■ EDITEUR Take 2 ■ DEVELOPPEUR Refraction
■ GENRE *quake-like* ■ PRIX environ 350 F

FAIS RISETTE Grâce à un uniforme russe, je passe inaperçu dans la base !

Ah ! il avait pourtant tout d'un grand ce *quake-like* ! Un univers et des objectifs originaux qui rappellent Hidden & Dangerous (des missions d'espionnage au début du siècle), de nombreux véhicules et une excellente ambiance sonore. Bref, les développeurs ont oublié une seule chose pour rendre leur jeu plaisant : une vraie réalisation graphique et un moteur 3D. On évolue donc dans des décors nus et on affronte des adversaires qui se résument à trois pixels. Ça aide pas. **L. -S. R.**

★ ★

2D/3D : les



L'entrée dans le nouveau millénaire nous réserve de bonnes surprises quant à l'orientation technologique des constructeurs de cartes 3D. Afin d'obtenir des performances toujours meilleures, les acteurs du marché de la carte graphique regorgent d'idées ; faisons le point sur ce que l'avenir nous réserve.

Pour obtenir de meilleurs résultats, les fabricants de cartes 3D procèdent en fonction de leur niveau technologique. Ainsi, nous pouvons d'ores et déjà distinguer trois orientations différentes par 3dfx, ATI et *n*Vidia. Nous ne pouvons que nous interroger sur le résultat final qui devrait cependant être assez semblable pour tout le monde.

3dfx ou le fillrate de l'extrême

Pour avoir une idée globale des performances d'une carte graphique, il suffit d'observer son *fillrate*, à savoir le taux de remplissage en Mpixels/s. Plus la valeur est élevée, plus puissante sera la carte car le *fillrate* indique le nombre de pixels que le processeur est capable d'afficher en une seconde. C'est ainsi que l'on augmente le nombre d'images par seconde. Avec ses futurs produits Voodoo 4-Voodoo 5, basés sur le nouveau *chip* VSA-100 (nom de code Napalm), le *fillrate* variera entre 333 Mpixels/s et 1,47 Gpixels/s ! Pour obtenir de tels scores, la Voodoo 5 6000 sera équipée de quatre VSA-100 !

Le fillrate indique le nombre de pixels que le processeur est capable d'afficher en une seconde.

ATI, le calcul parallèle

ATI ne semble pas en mesure de produire des processeurs surpuissants. Pour remédier au problème, la société vient de déposer un brevet pour une nouvelle technique permettant de faire fonctionner des processeurs en parallèle (technique baptisée AFR). La première carte à bénéficier de ce procédé est la Rage Fury Maxx utilisant deux Rage 128 Pro ; vous pouvez lire le test de cette carte dans les pages suivantes.

nVidia et le T&L

Au-delà d'une puissance brute déjà très performante grâce au GeForce 256 (480 Mpixels/s), *n*Vidia se base sur le développement de nouvelles technologies 3D pour améliorer ses cartes. *n*Vidia prône dès à présent l'apport du *Transform and Lightning* (le fameux T&L) dans les nouvelles générations de jeux vidéo. Le T&L consiste en une unité spéciale de traitement de transformation des polygones et de leur éclairage ; ainsi, le processeur principal du PC est déchargé d'une part importante de sa tâche et peut donc se consacrer à d'autres activités, telles que la gestion de l'intelligence artificielle.

Dès ce premier semestre de l'année 2000, l'actualité de la carte 2D/3D s'annonce très mouvementée. Bien qu'orientés différemment, les constructeurs visent tous le même objectif : produire la carte graphique la plus performante pour les jeux 3D. Nous verrons bien qui l'emportera ! ■

- Thomas Olivaux

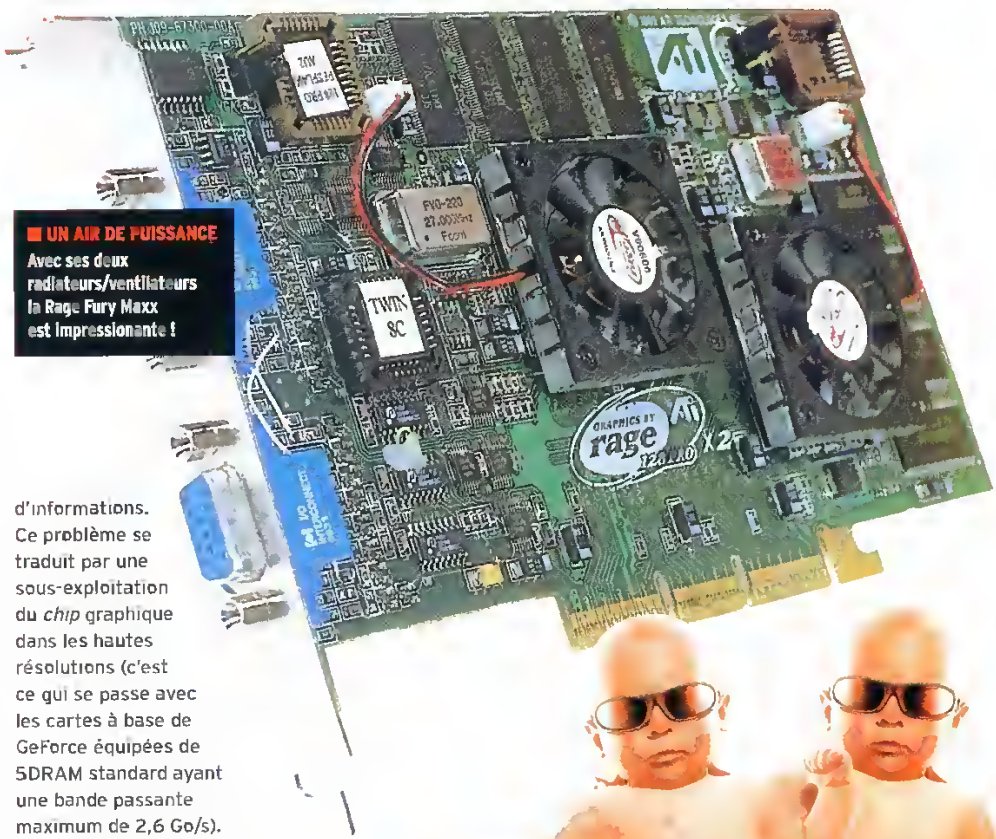
tendances

Une nouvelle technique

ATI Rage Fury Maxx | Deux processeurs pour deux fois plus de puissance.

Malgré le récent Rage 128 Pro, ATI semblait avoir bien du mal à suivre la concurrence. Pour pallier le problème, la solution a été radicale : la Rage Fury Maxx, équipée de deux Rage 128 Pro et 64 Mo de mémoire vidéo !

C'est une évidence, ATI n'arrive pas à suivre l'avancée technologie imposée par certains concurrents tels que Matrox ou nVidia. Pour rester dans la course, le constructeur a eu la bonne idée de créer une carte équipée de deux processeurs graphiques : la Rage Fury Maxx. Clairement orientée jeux, cette carte a pour ambition de redorer le blason d'ATI auprès de tous les « hardcore gamers ».



UN AIR DE PUISSANCE
Avec ses deux radiateurs/ventilateurs la Rage Fury Maxx est impressionante !

Une carte étonnante

Alors qu'ATI semble avoir du mal à monter en tréquence (143 MHz maximum tandis que des *chips* TNT2 Ultra peuvent dépasser les 180 MHz) et que le Rage 128 Pro n'est équipé que de deux Pixels Engines (contre quatre pour le GeForce 256), battre les performances de la concurrence ne semble pas acquis.

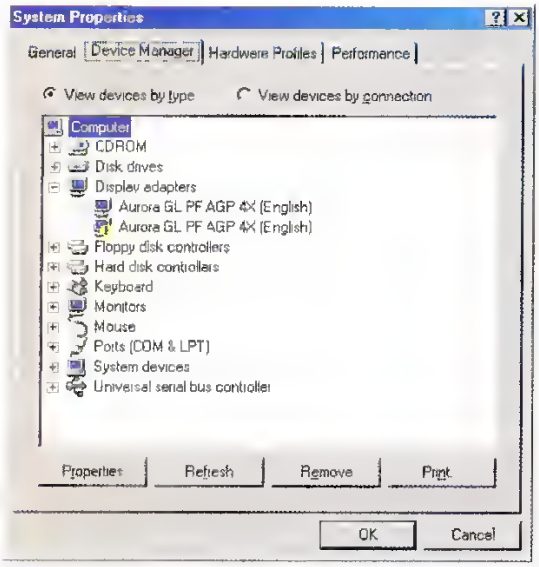
Le GeForce 256 atteint un *fillrate* de 480 Mpixels/s. Un Rage 128 Pro semble bien pauvre en atteignant au maximum 286 Mpixels/s, mais en en associant les deux, le *fillrate* théorique maximum grimpe à 572 Mpixels/s ! Dans la pratique, celui-ci se situera entre 500 et 560 Mpixels/s selon la qualité de fabrication de la carte, ce qui s'avère supérieur au GeForce dans tous les cas.

Le problème des cartes 3D performantes ne se situe plus au niveau du *chip* mais de la mémoire. En effet, les processeurs sont devenus tellement performants que la bande passante mémoire ne suffit plus pour contenir le flux d'informations. Ce problème se traduit par une sous-exploitation du *chip* graphique dans les hautes résolutions (c'est ce qui se passe avec les cartes à base de GeForce équipées de SDRAM standard ayant une bande passante maximum de 2,6 Go/s). En résumé, le processeur trop rapide passe son temps à attendre l'arrivée de données et du coup, le *framerate* ne profite pas de la puissance disponible.Dans le cas de la Rage Fury Maxx, le problème est en partie réglé, car chaque processeur utilise sa propre mémoire, ce qui nous donne une bande passante de 4,5 Go/s (2 x 2,25), une valeur comparable aux 4,8 Go/s de la nouvelle DDRAM équipant la seconde génération des cartes GeForce 256. Sortons à présent des données techniques quelque peu compliquées.

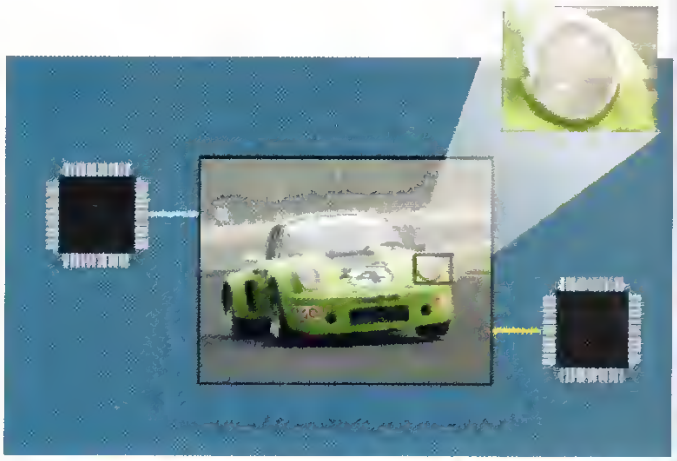
Utilisant le Rage 128 Pro, cette carte n'apporte hélas pas de

INFOS

Nom : Rage Fury Maxx
Constructeur : ATI
Caractéristiques techniques : Deux processeurs à 140 MHz 64 Mo de mémoire à 143 MHz
Prix : env 2 200 F.
Note : ★★★★★



DEUX CARTES Lors de l'installation, Windows détecte deux cartes graphiques ! Une par processeur...



LE CALCUL A DEUX Sur cet agrandissement, nous voyons l'image du haut en train de recouvrir celle du bas, calculé par l'autre processeur.

nouvelles technologies telles que le T&L (transformation géométrique et gestion des lumières ayant pour objectif de décharger le processeur principal du PC). Cette carte est entièrement compatible DirectX 6 mais ne profitera pas des nouveautés de DirectX 7.

Avec ses 64 Mo (32 par processeur) de mémoire et ses deux radiateurs/ventilateurs, l'ATI Rage Fury Maxx a un *look* incroyable qui ravira tous les amoureux du *hardware*.

Chacun des processeurs affiche une image sur deux. Simple et... efficace !

Deux chips en parallèle

Jusqu'à aujourd'hui, il existait deux méthodes pour utiliser deux processeurs graphiques en parallèle. D'abord, le SLI (Scan Line Interleave) introduit par 3dfx avec les Voodoo 2. Le procédé consiste à utiliser chacun des processeurs pour afficher une ligne sur deux. Cette technique n'est plus appropriée de nos jours car le *chip* graphique doit également s'occuper de la géométrie complète de la scène qui devient de plus en plus complexe, et pendant ce temps-là, le second processeur ne sert à rien (car il calcule la même chose).

Ensuite, le PGC (Parallel Graphics Configuration), développé par Metabyte/Wicked3D. Cette technologie, jamais mise en œuvre, consiste à découper l'image en deux parties, chaque processeur s'occupant de l'une d'entre elles. Une fois encore, l'efficacité du procédé n'est pas maximum car pour peu que l'une des moitiés comporte plus de polygones que l'autre, un des *chips* attendra que le second ait terminé de calculer.

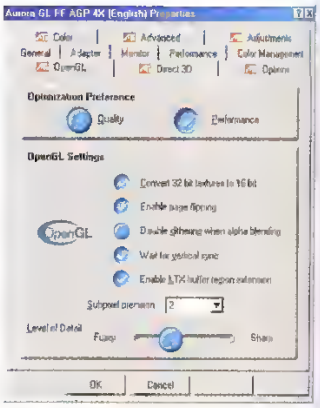
ATI a développé sa propre technologie, baptisée AFR (Alternate Frame Rendering). Le procédé est simple... et efficace. Chacun des processeurs affiche une image sur deux. Nous pouvons supposer que la Rage Fury Maxx ne sera pas la seule carte ATI basée sur deux processeurs car l'AFR est désormais protégé par un brevet.

Les performances 32 bits

Pour effectuer nos tests, nous avons installé la carte dans une machine à base de Pentium III dernière génération cadencé à 700 MHz afin de ne pas trop l'handicaper face au T&L de la GeForce 256.

En mode 2D, la carte n'utilise qu'un des processeurs et 32 Mo de mémoire ; les performances sont donc identiques à la Rage Fury Pro. ATI vend cette carte en tant que produit pour joueurs, et vous ne pourrez donc pas l'utiliser comme carte accélératrice avec des logiciels comme *3D Studio Max*.

En 3D, le second Rage 128 Pro s'éveille et la carte est prête à nous délivrer toute sa puissance. En 32 bits, la carte se révèle plus puissante qu'une GeForce 256 SDRAM... c'est bon signe ! En 1 024 x 768, elle est 15 à 30 % plus rapide que la GeForce. À cause de la nouvelle version DDR de la GeForce, ATI ne peut pas se vanter d'avoir la carte 3D la plus performante sous Quake III. Cependant, les chiffres en sont assez proches et nous pouvons enfin jouer à ce formidable jeu à plus de 50 images par seconde en 32 bits ! La déception provient du mode 16 bits de la carte qui est, lui, 30 % moins performant que la GeForce SDRAM.

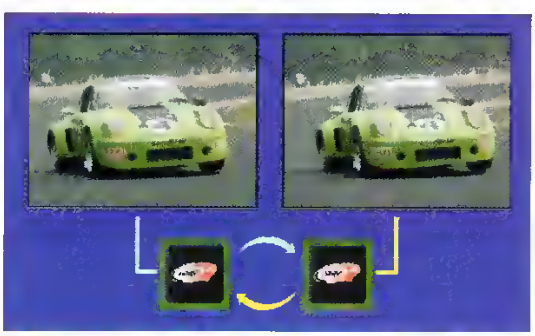


DRIVER Le pilote de la Rage offre de très nombreuses possibilités de réglages.

Ajoutons que le Rage 128 Pro est à ce jour le seul *chip* graphique capable d'effectuer la décompression MPEG-2 à plus de 90 %.

Avec ce nouveau produit, ATI compte bien revenir en trombe dans le monde du jeu 3D. Cette carte est assurément une référence pour les joueurs désireux d'utiliser des hautes résolutions supérieures ou égales à 1 024 x 768 32 bits. ■

- Thomas Olivaux



À CHACUN SON TOUR Les deux processeurs de la Rage Fury Maxx affichent les images à tour de rôle.

Les deux font la paire

Comment devenir pilote officiel de la Scuderia sans sortir de chez soi !

Volant Guillemot à retour de force

Le Racing Wheel Force Feedback est le premier volant Guillemot à retour de force, disposant en « prime » de la licence Ferrari. Il possède deux boutons de type *pad* et deux boutons simples sur la face avant. À l'arrière du volant se trouvent quatre leviers qui peuvent servir de leviers de vitesses au cas où celui intégré au volant ne vous conviendrait pas. Le système d'attache est l'un des plus performants qui nous ait été donné de voir. Si vous voulez enlever le volant en tirant dessus, la table partira avec vous. Le retour de force est bien rendu ; sur Rally 2000, vous ressentirez les différents terrains. Dans Need For Speed III, de même, les vibrations sont bien ressenties. L'installation est rapide et simple. Ce volant ne devrait que vous satisfaire, surtout pour moins de 1 000 francs. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★★

FERRARI Que ce soit dans l'automobile ou sur PC, l'excellence est toujours présente.

Racing Wheel Guillemot

Qui n'a jamais rêvé de conduire une Ferrari ? Guillemot nous offre, en attendant mieux, un volant flanqué du petit cheval cabré. En effet, la marque bretonne a obtenu une licence du célèbre constructeur italien. Nous nous retrouvons donc avec un volant USB, possédant 13 boutons, dont deux de types *pad*, très pratiques pour les changements de vue et enfin, un pédalier. L'installation est rapide et les possibilités de personnalisation sont nombreuses et précises (comme la sensibilité).
À l'utilisation, il est agréable, le système d'attache est bon, le volant n'est ni trop mou, ni trop résistant. Il ne possède pas de défauts notables et se révèle très agréable d'utilisation ; de plus, il ne coûte que 400 francs environ. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★

PEU DE DÉFAUTS Un produit sans concurrent dans sa gamme de prix.

Le joypad à tout faire

Dual Analog Gamepad | Le premier *joypad* multifonction.

INFOS

Nom : Sidewinder Precision Racing Wheel
Constructeur : Guillemot
Caractéristiques techniques : 10 boutons, 2 *sticks* et connexion USB
Prix : env. 300 F

POLYVALENT Sur tous types de jeux, il saura vous satisfaire.

Guillemot nous présente ici son tout dernier *joypad*, le Dual Analog Gamepad. Il a la forme d'un *pad* PlayStation, mais est plus courbe et plus fluide. Ce qui lui donne une prise en main efficace et très agréable. Il possède une large panoplie de boutons, soit dix au total. Il est tout à fait possible d'utiliser six boutons en simultané. Les deux *sticks* sont utilisables avec les pouces, et ces deux éléments font en partie la force de ce *joypad*. En effet, il est possible d'utiliser ceux-ci à la place de la souris, car ils permettent de l'émuler. Cette émulation fonctionne correctement, d'autant que Guillemot vous permet de configurer la vitesse de réaction et la sensibilité des *sticks*. En jouant à Quake III, le *pad* s'est très bien comporté, mais il est aussi possible de l'utiliser sur des jeux d'arcade avec le même bonheur. Les possibilités de configurations sont précises et variées, ce qui permet une utilisation véritablement complète. Surtout si l'on pense aux joueurs console qui supportent mal le jeu clavier ou le *joystick*. ■

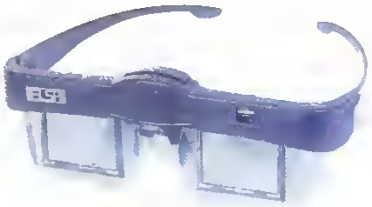
Note ★★★★

D Revelator

Elsa nous propose ici des lunettes permettant d'obtenir dans les jeux 3D une impression de relief. Les images du jeu sont décalées et les lunettes utilisent de petits écrans LCD comme obturateur, ce qui donne un effet de relief. Ces lunettes ne fonctionnent que sur les cartes TNT et TNT 2. De plus, seuls les jeux Direct 3D sont pris en charge, donc pas de Quake III qui utilise OpenGL. Ces lunettes existent en deux versions, une avec câble (environ 500 francs) et une avec un boîtier infrarouge (environ 500 francs). Bref, un périphérique bien conçu mais peut-être à réserver aux *aficionados* du tout 3D. ■

- Yazid Amer

Note ★★★



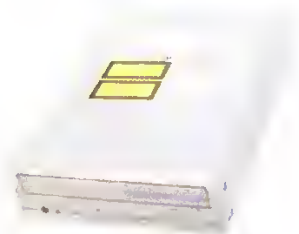
■ **LA 3D ABSOLUE** Ces lunettes vous aideront à rentrer dans le jeu.

PlexWriter 8/4/32A

Plextor nous présente l'un des premiers graveurs 8x-4x-32x en interface IDE pour environ 1800 francs. Vous pouvez maintenant graver vos CD-R en moins de 9 minutes. Mais très vite, les limites de l'IDE se font ressentir, surtout si vous ne possédez pas un disque dur rapide et un lecteur de CD performant pour la copie de CD à CD. Ainsi, il ne doit y avoir aucune faiblesse au niveau de votre chaîne de gravure si vous ne voulez pas gâcher vos CD vierges. De plus, n'hésitez pas à acheter des CD certifié 8x pour plus de sécurité. Si votre machine est puissante, n'hésitez pas... ■

- Yazid Amer

Note ★★★



■ **ACCESSIBLE** La gravure en 8x et pour toutes les bourses...

Le DVD enfin enregistrable !

DVR-S201 | Le futur n'est pas à notre portée.

INFOS

Nom : DVR-S201
Constructeur : Pioneer
Caractéristiques techniques : Graveur DVD R 1x, lecture 2x.
Prix : env. 40 000 F

Le format DVD est né officiellement en 1996, sous l'impulsion de plusieurs constructeurs, qui forment le DVD-Forum. Celui-ci représente le corps dirigeant et décideur du format DVD. Jusqu'à présent, aucun graveur de DVD-R n'était disponible. Ceci pour plusieurs raisons, et plus particulièrement la peur qu'ont toujours les *majors* américaines du cinéma concernant la copie. C'est pourquoi la barre a été mise très haut, avec un prix de 40 000 F, mais aussi une disponibilité qui en feront un matériel très professionnel. En ce qui concerne les médias vierges, le prix est très élevé, soit 230 francs le DVD-R vierge Mitsui. De plus, les protections existent sur les supports DVD, comme le CSS et d'autres viendront se rajouter, intégrés au graveur. Comme vous pouvez le constater, tout est fait pour décourager le grand public !

Les protections existent sur les supports DVD, tels que le CSS et d'autres viendront se rajouter, intégrés au graveur.

Quelles seront les évolutions possibles de ce type de support ? Les informations recueillies jusqu'à présent nous indiquent que le DVD-Forum, et surtout les éditeurs, feront tout pour que la gravure de DVD-R ou DVD-RW soit découragée sur ordinateur.

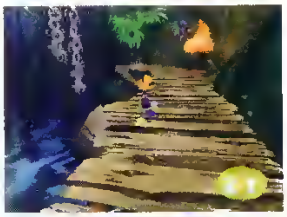
Par ailleurs, plusieurs constructeurs, membres partenaires du DVD-Forum, ont certes un rôle consultatif, mais maîtrisent la technologie.

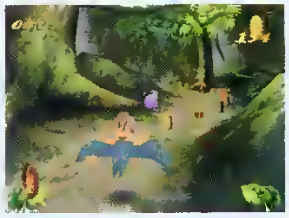
Il est alors tout à fait possible d'imaginer qu'un « petit » constructeur décide de franchir le pas. Lorsque la brèche sera ouverte, il est peu probable que les autres, même membres fondateurs du DVD-Forum résistent à la tentation. Le meilleur exemple reste Philips, inventeur du disque compact et qui fabrique pourtant des graveurs de CD-R et CD-RW. Ceci reste une éventualité à ne pas négliger.

Parlons maintenant du graveur ; il se présente sous la forme d'un graveur externe SCSI, capable de graver des DVD de données et vidéos. Notons qu'il équipe actuellement les principaux laboratoires de fabrication de DVD vidéo. En un peu plus d'une heure et demie, un DVD 4,7 Go est gravé dans tous les formats possibles et imaginables. Quant à savoir si le même scénario que celui du graveur CD se répètera, ceci reste un mystère. Car cette fois-ci, les constructeurs se sont véritablement organisés, et font de telle sorte que cela soit très difficile, techniquement mais aussi légalement. ■

■ **GRAVER UN DVD** La gravure de DVD n'est pas près de se démocratiser, mais qui sait ?

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés PC, ainsi que le hardware*, **sans carte bancaire ni chèque**, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**





Offre réservée

Offre reservée aux lecteurs de ***G E N 4 P C .*** ***STORE*** *vous offre 10 minutes sur votre premiere commande. Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur* ***3617 STARTUP* STORE,*** *ce mot de passe* ***GN4PC*** *lorsqu'il vous sera demandé..*

Rayman 2 The Great Escape The Nomad Soul
TrickStyle Age of Empir 2, The Age of Kings
Atlantis 2 NBA 2000 - Flight Simulator 2000
The Operational Art of War 2 - Theme Park World
Flight Unlimited 3 Sega Rally Championship
Tonic Trouble Napoleon 1813 Faust GTA 2
Roller Tycoon, Nouvelles Attractions Pharaon
Pizza Syndicate - Soul Reaver - NHL2000 Mig Alley
Panzer General 3D - Civilization II, Test of Time
Pavillon Noir - Expert Pool - Corsairs Gold - Darkstone
Prince of Persia 3D - Drakan, les Chevaliers du Feu
Fly ! Rally Championship 2000 - GP 500 - Home World
Command & Conquer, Le Soleil de Tiberium Re Volt
Kingpin, Life of Crime Trivial Poursuit Mechwarrior 3
Battle of Britain - Castrol Honda Superbike 2000
Hidden & Dangerous Castrol Honda Superbike Racing
Shadow Man Tarzan - Sortileges, Rage of The Mage 2
Chestmaster 6000 - Dungeon Keeper 2 Monopoly
Aliens vs Predator Braveheart - Star Wars La Magie
Army Men 2 Outcast - Midtown Madness

Hardware

Memoire sdram 128Mo Disque Dur 13.5 go UDMA
Ecran LCD iiyama 15 pouces - Scanner 4 800 dpi
Graveur HP dvd Hitachi - Palm Pilot V

3617 STARTUP * STORE

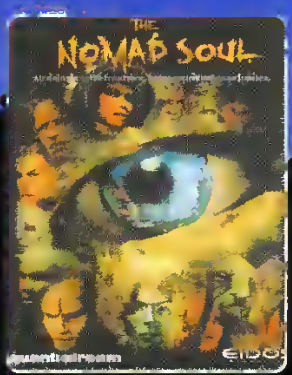
SANS CB NI CHEQUE !

3617 FEI

FACILE

EFFICACE

IMMÉDIAT



SANS CB NI CHÈQUE

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 FEI. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

- FORMULA ONE 99
- FINAL FANTASY VIII
- RIVER'S DREAM
- V-RALLY 2
- BUGGY BOAR 2
- ANNA KOURNIKOVA'S
- APE ESCAPE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- VIRUS
- PUMA STREET SOCCER
- CROC 2
- GUY ROUX MANAGER
- HARDEDGE
- NBA PRO 99
- SHANGAÏ TRUE VALOR
- WWF ATTITUDE
- REVOLT
- SHADOW MAN
- VIRUS ...

PC

- READY 2 RUMBLE
- MIDTOWN MADNESS
- TOTAL ANNIHILATION
- GTA LONDON
- HIDDEN & DANGEROUS
- BALDUR'S GATE LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE
- CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE
- OUTCAST
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- DUNGEON KEEPER 2
- FIGHTING STEEL
- 2RAVHEART
- STARSIEGE
- FLY
- REVOLT
- SHADOW MAN
- COMMANDOS COMMANDER 2
- KINGPIN LIFE OF CRIME
- TRIVIAL PURSUIT
- MONOPOLY
- CLUEDO
- MACH WARRIOR 3
- SORTILEGES RAGE OF MAGES 2
- ARMY MEN 2
- BATTLE OF BRITAIN
- EGYPTE
- CHESSMASTER 6000
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
- MIG ALLEY
- STAR WARS LA MAGIE RÉVELÉE
- MACHINES 3D REAL TIME STRATEGIE
- IMPERIALISME 2
- ANNO 1602
- HALF-LIFE
- TOMB RAIDER 3
- MOTO RACER 2
- ROLAND GARROS 1999
- RESIDENT EVIL 2
- OFFICIAL FORMULA 1 RACING
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME
- STAR WARS EPISODE 1 RACER
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR

ET AUSSI :

- RUBRIQUE HARDWARE
- RUBRIQUE DREAMCAST
- RUBRIQUE NINTENDO
- RUBRIQUE MAC

UN CHOIX EXCEPTIONNEL DE JEUX ET CD-ROMS !

HARDWARE :
CONSOLES **NINTENDO**
CONSOLES **PLAYSTATION**
CONSOLES **DREAMCAST**

*Temps de connexion variable selon l'article

La chasse au Graal

Gabriel Knight III : Énigme en pays Cathare | Gaby joue les Indiana Jones.

Gabriel Kinght III n'est peut-être pas le plus beau des jeux d'aventure, mais il s'avère l'un des plus passionnants. Cela faisait un moment que l'on avait pas eu une œuvre digne de ce nom. Et comme ce serait dommage de ne pas en profiter à cause d'un détail, voici un guide pour éviter les blocages.

■ LE GUIDE La première rencontre avec Madeline Buthane ne laissera pas Gabriel indifférent. Et Grace alors !

L'un des points forts de Gabriel Knight est sa non-linéarité. Mais question soluces, ça peut tourner au cauchemar, certaines actions étant faisables à plusieurs moments du jeu. Le guide qui suit propose une façon de terminer le jeu mais la liste des actions n'est ni exhaustive, ni figée. Donc, si vous bloquez sur une partie, vérifiez que vous n'avez rien oublié lors des actes précédents (relevé d'empreintes par exemple). Dans tous les cas, observez, regardez, lisez et discutez de tous.

Jour 1 - 10h00

La chambre de Gabriel

Ouvrez la commode. Prenez la pièce de ruban et le cintre.

Restaurant de l'hôtel

Votre arrivée déclenche la scène de rencontre avec Mosely.

Hall de l'hôtel

Présentez-vous à Jean. Inspectez le registre sur le bureau et lisez les entrées inscrites. Discutez avec Jean de tous les sujets abordables puis *idem* avec Emilio.

Essentiel lorsque vous arrivez dans un nouveau lieu : localiser les issues.

Cabine téléphonique

Ouvrez votre inventaire, sélectionnez la carte du Prince James et utilisez-la pour téléphoner.

■ PETIT DÉSACCORD L'abbé et Buchelli ne semblent pas s'entendre.

À l'extérieur de l'hôtel

Discutez avec Madeline de tous les sujets abordables. Regardez le livre traitant du Saint Graal dans la vitrine de la librairie.

L'entrée du musée

Discutez avec madame Girard de tous les sujets abordables.

Musée

Inspectez tous les panneaux d'information (recto, verso). Écoutez la conversation de Lady Howard et d'Estelle en vous rapprochant d'elles, de l'autre côté des panneaux. Discutez avec elles de tous les sujets abordables. Retournez devant l'hôtel.

■ LES INSEPARABLES En approchant discrètement de Lady Howard et Estelle, vous pourrez surprendre leur conversation. Cela marche aussi lorsque l'on s'approche des portes de l'hôtel.

Jour 1 - 12h00

Restaurant de l'hôtel

Écoutez la conversation. Présentez-vous à Wilkes puis parlez à Buthane.

Couloir de l'hôtel

Observez la scène d'échange des chambres entre Emilio, Lady Howard et Estelle. Si vous loupez cette scène, il est impératif d'aller lire le registre de l'hôtel.

À l'église

À votre arrivée, observez la scène entre l'abbé et Buchelli. Discutez avec eux.

Restaurant de l'hôtel :

Parlez avec Lady Howard et Estelle.

Couloir de l'hôtel

Frappez à la porte de Mosely, il vous laissera entrer.

La chambre de Mosely
Discutez avec Mosely. Pendant le dialogue, vous pouvez inspecter le trou de serrure et voir que quelqu'un vous écoute. Ouvrez la porte pour surprendre Emilio dans le couloir.
Couloir de l'hôtel
Ramassez le verre qu'Emilio a laissé dans le couloir. Retournez dans la chambre pour terminer la conversation avec Mosely. Allez à l'extérieur de l'hôtel.

Jour 1 - 14h00

Magasin de motos
Discutez avec l'homme au comptoir.
Musée
Prenez la casquette dans les objets trouvés.
En haut de la Tour Magdala
Parlez à Buschelli.
Derrière l'église
Vous trouverez un chat dans une rue derrière l'église. Caressez-le et il s'enfuira par le trou d'une porte.
Cimetière
Observez l'abbé s'occuper de ses plantes, attendez qu'il parte. Ramassez son vaporisateur.
Derrière l'église
Utilisez le ruban adhésif sur le trou par lequel s'est enfui le chat. Le chat sera alors sur un rebord en hauteur. Utilisez le vaporisateur sur lui. Ramassez le ruban pour recupérer les poils noirs.
Hall de l'hôtel
Ramassez le bonbon. Discutez avec Lady Howard et Estelle à propos de l'échange de chambres.
Dans la chambre de Mosely
Utilisez le bonbon sur Mosely. Parlez à Mosely du passeport. Allez dans le hall chercher un autre bonbon.
Couloir de l'hôtel
Utilisez un bonbon sur la table

VIEILLE CANAILLE Le brave Mosely est complètement obnubilé par les bonbons. Tant mieux, ça vous permet de le détrousser en toute impunité.

en dessous de la peinture représentant une rue.
Hall de l'hôtel
Appuyez sur la sonnerie de la chambre 33. Remontez rapidement dans le couloir (par les escaliers à l'opposé de la chambre de Gabriel).
Couloir de l'hôtel
Approchez de la chambre de Mosely. Attendez qu'il soit occupé par le bonbon et récupérez son passeport. Précipitez-vous vers sa chambre.
Chambre de Mosely
Prenez le pardessus doré et sortez.
Hall de l'hôtel
Ramassez le stylo noir sur le bureau.
Restaurant de l'hôtel
Récupérez le sirop sur la table du buffet.
Inventaire
Utilisez le stylo sur le passeport pour rajouter une moustache à la photo. Combinez alors les poils noirs et le sirop pour obtenir une moustache noire. Combinez maintenant la moustache, le pardessus et la casquette pour pouvoir vous déguiser en Mosely.

Sur certains objets ou à certains endroits, la commande « Réfléchir » est disponible. N'hésitez pas à l'utiliser car elle permet aux héros d'établir des corrélations entre les événements.

Magasin de motos
Revêtez le déguisement pour louer une moto. Il vous est maintenant possible de quitter Rennes-le-Château.
Parking de Blanchefort
Attendez de voir passer Wilkes puis suivez-le.
L'Ermitage
Discutez avec Wilkes de tous les sujets abordables.
Parking de L'Ermitage
Notez sur votre calepin le numéro d'immatriculation inscrit sur la plaque de la moto de Wilkes.
Ici ou sur le parking de Blanchefort, vous pourrez voir passer le van de Madeline. Suivez-le.
Coume-Sourde
Parlez à Buthane.
C. de Blanchefort, sommet de la montagne
Utilisez les jumelles sur le panorama. Focalisez-vous sur Coume-Sourde et observez Madeline qui cherche le trèsor, puis zoomez sur la Tour Magdala - Buchelli vous observe.

LE MATEUR MATÉ On se croirait dans *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock. D'ailleurs, Buchelli est loin d'être clair, même avec un zoom aussi puissant.

Parfois, répéter une action (comme réfléchir) peut vous permettre d'obtenir des informations plus précises.

Gare de Couiza (extérieur)
Discutez avec le chauffeur de taxi. Utilisez le portefeuille sur le chauffeur.

Gare de Couiza (intérieur)
Parlez à Marci, inspectez le tableau des arrivées et des départs, regardez les horaires de trains et réfléchissez. Retournez sur la carte.

Jour 1 - 16h00

Coume-Sourde
Discutez avec Buthane, puis marchez jusqu'à L'Homme Mort.

L'Homme Mort
Parlez à Mosely.

Parking de L'Homme Mort
Marchez jusqu'au parking et notez sur votre calepin le numéro d'immatriculation de Mosely.

UN VERRE ENTRE POTES ? Pourtant Wilkes et Buchelli ne sont pas censés se connaître ! Voyons ce qu'ils se racontent en s'approchant discrètement.

FAN DE FRANK HERBERT On pourrait croire que Wilkes essaye désespérément d'attirer des vers des sables.

Parking de Blanchefort
Ici ou sur le parking de l'Ermitage, vous apercevrez Lady Howard et Estelle. Suivez-les.

C. de Blanchefort, sommet de la montagne
Parlez à Emilio. Observez le panorama avec les jumelles et zoomez sur L'Homme Mort pour surprendre la rencontre entre Mosely et Buthane.

Parking de Blanchefort
Inscrivez sur votre calepin la plaque d'immatriculation de la moto d'Emilio.

Rogue Nègre
Discutez avec Wilkes à propos de la machine et relevez son numéro d'immatriculation si vous ne l'avez pas déjà fait.

Rennes-le-Château
Allez au cimetière. Ouvrez la fenêtre du bureau de l'abbé pour écouter la conversation entre l'abbé et Buthane.

Sur la carte
Rendez-vous à la maison de Larry (ou à Couiza si vous êtes allé à la maison de Larry à 14h00).

Intérieur de la maison de Larry
Discutez avec Larry de tous les sujets abordables. Ressortez et retournez sur la place de Rennes-le-Château.

NOMMES DE MAIN Les serviteurs du Prince James n'aiment pas l'abbé. Le monsieur te dit de tendre l'autre joue alors tu vas la tendre !

Jour 1 - 18h00

La chambre d'hôtel de Gabriel
Assistez à la conversation entre Gabe et les deux hommes du Prince James.

Extérieur de l'hôtel
Suivez les hommes du Prince James au cimetière de l'église.

Cimetière
Cachez-vous derrière une grande tombe et observez la scène. Après le départ des hommes, l'abbé regagnera son bureau. Utilisez le magnéto sur la fenêtre pour enregistrer la conversation (pensez à ouvrir la fenêtre si elle est fermée).

Restaurant de l'hôtel
Écoutez la discussion de Wilkes et Buchelli puis parlez-leur.

Hall de l'hôtel
Interrogez Simone.

Sur la carte
Les deux hommes se promènent dans la vallée. Rendez-vous sur l'un des parkings pour les suivre jusqu'à la maison de Larry. Allez alors au parking de Blanchefort.

Parking de Blanchefort
Rejoignez la maison de Larry par le passage derrière la colline de Blanchefort.

Extérieur de la maison de Larry
Cachez-vous derrière un arbre et observez la scène entre Larry et les deux hommes. Zoomez pour voir la poignée de main (notez les mouvements).

Intérieur de Rennes-les-Bains
Pénétrez dans le bar pour voir puis discuter avec Wilkes et Buchelli

Extérieur de Rennes-les-Bains
Vous pouvez maintenant inscrire

LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:
"Cette année, j'utilise le Tips toutes les armes"

0617 TIPS par FAX ou COURRIER

3615 TIPS par MINITEL

08 36 68 8477 par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

FIAT LUX Les quelques connaissances d'Emilio en latin vous seront utiles pour résoudre une charade un peu plus tard dans le jeu.

Lorsque vous êtes dans des sites assez grands, pensez à recourir aux caméras multiples. Cela vous permettra les déplacements instantanés.

sur votre calepin le numéro d'immatriculation de Buchelli (mais uniquement si vous avez déjà celui de Wilkes).

Magasin de motos

Gabriel pourra relever le numéro d'immatriculation de Lady Howard et Estelle s'il les a vues sur les routes à 16h00.

Hall de l'hôtel

Emilio sera soit dans le hall, soit dans la chambre de Gabriel. Discutez avec lui.

Restaurant de l'hôtel

Lady Howard, Estelle et Buthane sont dans le restaurant. Conversez avec eux.

Chambre de Gabriel

Parlez des deux hommes à Grace et Mosely. Durant la discussion, vous devrez reproduire pour Mosely la poignée de main (dos de la main, petit doigt, poignée, doigts à la Spock et pouces).

Jour 2 - 7h00

Chambre de Gabe

Ramassez le kit d'analyse d'empreintes digitales et utilisez SIDNEY.

SIDNEY

Lancez une recherche sur les vampires et lisez les résultats. Éventuellement, vous pouvez lancer des recherches sur le Saint-Graal, les Templiers, Stewarts, consulter l'e-mail de Grace...

Couloir de l'hôtel

Ramassez le livre à côté de la porte.

Hall de l'hôtel

Dirigez-vous vers le bureau. Vous rencontrerez Jean.

Restaurant de l'hôtel

Discutez avec Buthane de l'excursion.

ROXANNE EST BONNE Pas de confusion, je parle de son métier, pas de son physique.

Sommet de la Tour Magdala

Parlez avec l'abbé.

Couloir de l'hôtel

Frappez à la porte de Mosely et Grace lui dira qu'il est temps d'y aller.

Restaurant de l'hôtel

À votre arrivée, le groupe partira pour l'excursion si toutes les actions précédentes ont été menées.

Tombe de Poussin

Écoutez les explications. Parlez à tout le monde (ou essayez). Notez sur votre calepin la diatribe d'Emilio.

C. de Blanchefort, au sommet

Écoutez les explications. Rapprochez-vous de Buthane et Wilkes pour espionner leur conversation puis faites-en autant avec Lady Howard et Estelle. Écoutez le groupe interroger Lady Howard et Estelle à propos du Serpent rouge. Discutez avec tout le monde de tous les sujets abordables (en commençant par le Serpent rouge avec Buthane et terminez par Mosely).

Jour 2 - 10h00

Chambre de Gabriel

Examinez le monte-plats à l'intérieur et à l'extérieur. Récupérez les kits d'analyse d'empreintes digitales ainsi que les notes de Grace.

Couloir de l'hôtel

Observez Roxanne (la bonne) entrer dans la chambre d'Emilio. Espionnez la chambre d'Emilio pour voir la bonne faire son boulot (ou attendez d'entendre un bruitage de salle de bains) puis entrez.

Chambre d'Emilio

Profitez que la bonne soit dans la salle de bains pour ouvrir le monte-plats. Retournez rapidement dans le couloir.

Couloir de l'hôtel

Regardez Roxanne entrer dans la chambre de Madeline. Attendez que la bonne aille dans la salle de bains puis entrez.

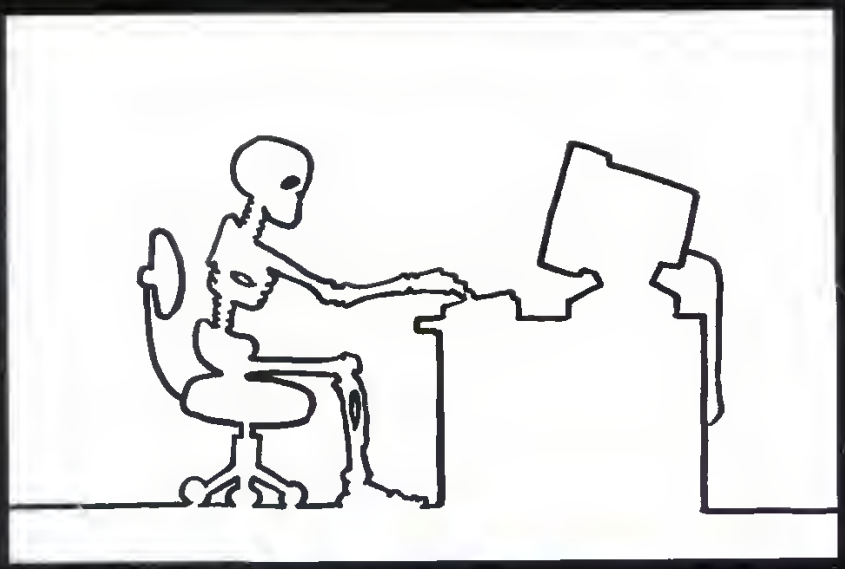
Chambre de Madeline

Allez sur le balcon. Lorsque la bonne sort de la chambre, Gabriel revient automatiquement dans la pièce. Ouvrez la serrure du monte-plats et dépêchez-vous de ressortir dans le couloir.

Couloir de l'hôtel

La bonne est maintenant dans la chambre de Lady Howards. Attendez

INSPECTEUR GADGET Dans l'équipement du parfait petit détective en herbe, je voudrais le kit de prélèvement des empreintes digitales.



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:
"Cette année, j'utilise les solutions, plans et guides de Tips"

3617 TIPS 3615 TIPS 0836688477

Par FAX ou COURRIER — Par MINITEL — Par TÉLÉPHONE (3677=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo, PC et Consoles.

* 3617 TIPS coûte 2,23 F/min. 3615 TIPS et le 0836 TIPS coûte 2,23 F/min. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Impression susceptible de varier légèrement de celle de l'écran. Offre réservée aux consommateurs résidant en France métropolitaine. Toute commande implique l'acceptation sans réserve de nos conditions générales de vente. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Vous pouvez exercer ce droit auprès de TIPS.
TIPS vous remplace auprès d'Atari par les joueurs pour désigner une nouvelle génération d'ingénieurs des bonnes cachées d'un jeu vidéo.

■ PÊCHÉ MORTEL Fouiller les tiroirs d'un abbé dans une église, ça n'est pas très catholique, mais ça permet d'en apprendre beaucoup.

■ CAGE À POULES Vous ne le saviez pas mais dans l'auberge, il y a un ascenseur. Certes, il n'est pas très grand, mais c'est déjà ça, non ?

à nouveau qu'elle aille dans la salle de bains pour entrer.

Chambre de Lady Howard

Ouvrez le balcon et allez dessus. Au départ de Roxanne, Gabriel revient dans la pièce. Débloquez le monte-plats et ressortez rapidement dans le couloir.

Couloir de l'hôtel

Observez Roxanne entrer dans la chambre de Buchelli. Attendez qu'elle se rende dans la salle de bains et entrez.

Chambre de Buchelli

Débloquez le monte-plats et retournez vite dans le couloir.

Couloir de l'hôtel

Attendez que Roxanne quitte la chambre de Buchelli pour celle de Wilkes. Dès qu'elle est dans la salle de bains, entrez.

Chambre de Wilkes

Débloquez la porte du monte-plats puis ressortez dans le couloir.

Chambre de Lady Howard

Fouillez les toilettes, le bureau, l'armoire, les commodes et le lit :

Une fois que Grace vous a rejoint et que vous changez de personnages, n'oubliez pas de faire des rapports réguliers à votre comparse.

Gabe trouvera un dossier. Posez-le sur le lit. Récupérez les deux parchemins qui s'y trouvent.

Salle de bains de Lady Howard

Ramassez le tube de « Suppuration H ». Utilisez le kit pour prendre les empreintes sur le miroir.

Chambre de Buthane

Fouillez la chambre et la salle de bains. Dans son armoire, vous trouverez un objet d'orientation et une carte. Récupérez la carte. Sous le lit, vous trouverez une chemise. Posez-la sur le lit. Ouvrez-la. Dedans, il y a un pistolet : NE LE TOUCHEZ PAS. Servez vous du kit pour relever les empreintes sur le pistolet.

(NOTE : Si vous ne parvenez pas à débloquer les serrures des chambres de Lady Howard et Madeline, vous pouvez passer par la chambre de Gabriel. Ouvrez la fenêtre puis grimpez sur le rebord du toit afin d'atteindre leurs balcons. Seules ces deux chambres sont accessibles ainsi.).

Hall de l'hôtel

Discutez avec Jean.

Restaurant de l'hôtel

Essayez d'entrer dans la cuisine.

Hall de l'hôtel

Parlez avec Jean pour obtenir la permission d'aller en cuisine.

Cuisine de l'hôtel

Vous avez maintenant accès aux monte-plats. Commençons par celui situé à droite de la porte de la cuisine (quand vous lui faites face). Ouvrez la porte, grimpez dans le monte-plats.

Dans le monte-plats

Utilisez le mécanisme pour emmener le monte-plats au second étage. Ouvrez l'une des portes : celle qui fait face au mur de la cuisine vous emmènera dans la chambre de Wilkes, l'autre dans celle de Buchelli

Chambre de Wilkes

Fouillez la chambre et la salle de bains, inspectez la lettre sur le bureau et lisez-la. Retournez dans le monte-plats.

Chambre de Buchelli

. Fouillez la chambre et la salle de bains mais ne touchez pas la mallette. Dans un tiroir de l'armoire, Gabriel apercevra un col de pasteur. Fouillez les pantalons dans la commode pour trouver la souche de tickets. Utilisez le kit pour relever les empreintes sur la mallette de Buchelli et regagnez la cuisine par le monte-plats.

Cuisine de l'hôtel

Ouvrez maintenant la porte du monte-plats à gauche de la porte (quand vous lui faites face), grimpez dedans.

Dans le monte-plats

Actionnez le mécanisme pour atteindre le second étage. Ouvrez l'une des portes : celle qui fait face au mur de la cuisine mène dans la

■ ÉQUILIBRISTE DE CHOC De temps en temps, Grace n'hésite pas à jouer les équilibristes. On lui avait dit d'arrêter de jouer à Tomb Raider !

5000 produits sur le

3617 SETH*AX

5,57F/mn

Sans chèque, ni CB*

Choisissez vos produits & recevez votre commande sous 24H**

Catalogue sur CDRom

CDRom Jeux, Utilitaires...
Hardware PC
PlayStation, Dreamcast,
N 64 & Game Boy
CDRom Charme
Films DVD
Home Cinéma
Téléphonie...

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax 03 27 65 23 26

* La durée de connexion varie selon les produits ** Dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs New Soft se réserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue Illustrations non contractuelles

Siret 399 259 365 00027 Ape 526B

DEMANDE DE CATALOGUE

A expédier à New Soft
24B, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CDRom, & je participe aux frais de port pour seulement 15F

NOM PRENOM

ADRESSE

CP VILLE

Ci-joint mon règlement par Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____/____/____/____ Exp : __/__

En écoutant aux portes des chambres avec le verre, vous pourrez savoir qui est présent et qui ne l'est pas. Localiser les absents permet souvent de progresser.

chambre de Gabriel, l'autre dans celle d'Emilio.

Chambre d'Emilio

Fouillez la chambre, la salle de bains et le lit : une pièce de tissu est cachée sous l'oreiller. Vous pouvez l'examiner mais pas la prendre. Inspectez aussi la photo de Jésus sur la table de nuit.

Cimetière de Rennes-le-Château

Utilisez le tube de Suppuration H pour pouvoir ouvrir complètement la fenêtre et pénétrer dans le bureau.

Bureau de l'Abbé

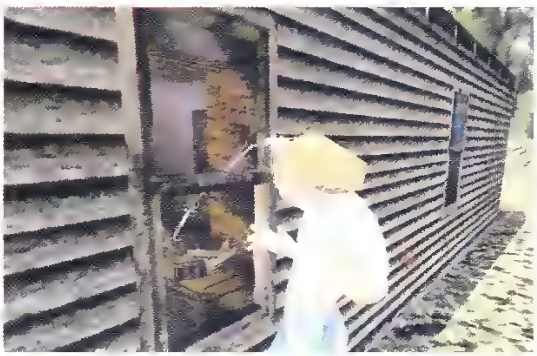
Fouillez partout. NE TOUCHEZ PAS LE PAQUET DE CIGARETTES : relevez les empreintes de l'abbé qui sont dessus. Ramassez le magazine dans le tiroir pour le regarder. Observez de près le portrait dans la chambre.

Chambre de Gabriel

Allumez SIDNEY.

SIDNEY

Information à ajouter : les deux parchemins, la carte et toutes les empreintes que vous avez prélevées en les attribuant à la bonne personne. Vous pouvez aussi entrer les numéros d'immatriculation.



■ **À TABLE !** Pensez à vérifier l'heure sur le réveil de Larry pour pouvoir le suivre le lendemain matin, à 2h00... du matin.

■ **QUELLE MALADROITE !** Vraiment ! Confondre une poupée et un bébé mort...

Chambre de Gabriel

Retournez dans la chambre de Lady Howard. Remettez les deux parchemins dans le dossier et rangez-le sous le lit.

Chambre de Buthane

Rangez la carte à sa place dans le tiroir puis retournez dans le hall pour changer d'acte.

Jour 2 - 12h00

Cour de C. de Serras

Pénétrez dans le bar.

Bar de C. de Serras

Discutez avec tout le monde.

Cour de C. de Serras

Allez derrière la maison. Escaladez le mur arrière et servez-vous des plantes grimpantes pour rejoindre la fenêtre ouverte.

Grenier de C. de Serras

Ouvrez la malle : Grace hurle. Cela enclenche un compte à rebours avant l'entrée de Montreaux. Cachez-vous rapidement dans la garde-robe. Observez Montreaux entrer et discuter avec Buthane par la fenêtre. Montreaux part et Grace sort de sa cachette. Ouvrez à nouveau la malle et déplacez la couverture pour voir une poupée. Ouvrez l'armoire et inspectez les robes. Notez les symboles des robes sur votre calepin. Descendez les escaliers.

Bibliothèque de C. de Serras

Ouvrez le tiroir du bureau et relevez les empreintes de Montreaux sur le livre des *Immortels*. Lisez (ou ramassez) le livre et essayez toutes les actions sur l'incrustation. Examinez le portrait sur le mur. Poussez votre inspection au niveau de l'œil jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien en tirer. Amenez la chaise sous le portrait. Montez dessus et examinez encore une fois les yeux du portrait. Vous verrez le Graal. Repérez l'interrupteur sous le bureau et enclenchez-le pour activer les faisceaux laser. Ajustez les cinq têtes afin qu'elles forment un pentagrame. Cela ouvrira le compartiment secret. Descendez les escaliers.

Sous-sol de C. de Serras

Frayez-vous un chemin jusqu'à la porte de la cave à vin.

Cave à vin de C. de Serras

Regardez autour de vous et parlez avec la vielle dame. Observez la scène.

(Si jamais Grace s'est fait attraper et jeter dehors par Montreaux dans le grenier, elle pourra retourner dans cette pièce *via* la porte de la cave, près du mur arrière.)

Cour de C. de Serras :

Discutez avec Mosely qui devrait se trouver près du bar. Cela fera avancer l'heure.

Jour 2 - 14h00

Partie chronométrée.

Couloir de l'hôtel

Utilisez le verre sur la porte de Madeline pour entendre une conversation en français. Utilisez le verre sur la porte de Lady Howard pour surprendre une conversation entre celle-ci et Estelle.

Cabine téléphonique

Servez-vous du magnéto sur la cabine pour enregistrer la conversation de Buchelli. Après le coup de fil, il restera dans la cabine à prendre des notes. Si vous êtes près de la cabine téléphonique lorsque le chronomètre s'arrête, vous verrez Buchelli sortir de sa cabine et allez vers le hall.

Hall de l'hôtel

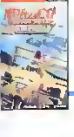
Parlez à Wilkes qui boit dans le petit salon. Si vous êtes dans le hall lorsque le chronomètre s'arrête, vous verrez Buchelli sortir de la pièce des cabines téléphoniques et rejoindre Wilkes dans le petit salon.

■ **QUAND LA SCIENCE RENCONTRE LA MAGIE** À vous de positionner les statues pour donner au laser la forme d'un pentacle.

+ de 4.000 produits disponibles

Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser

JEUX PC



- 1943 EUROPEAN AIR WAR
- 5EME ELEMENT M
- APACHE HAVOC MP
- ARMY MEH 2
- ASTEQUES
- BALDUR'S GATE DE LUXE
- BARKSTONE
- BATTLE OF BRITAIN
- BATTLE ZONE
- BOGGLE
- BRIDGE DIRECT
- BYZANTINE
- CAESAR 3
- CAPITALISM
- CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000
- CHESS MASTER 5000
- CHEVALIERS & CAMELOTS MP
- CIVILIZATION 2
- CLUEDO 2
- COLIN MCRAE RALLY
- COMMANDOS
- CONCORDE FS
- DAMES ET AUTRES JEUX DE PIONS
- DARK EARTH
- DARK FORCES+REBEL ASSAULT
- DARK RAIN
- DELTA FORCE
- DIABLOSPORTS CAR GT
- DR BREAN LOGIC MANIA
- DRAKAH
- DRIVER
- DUNGEON KEEPER 2
- EARTHWORM JIM
- ENCYCLOPEDIE STAR WARS
- EVOLUTION
- EXPENDABLE
- F16 MIG 29
- F22 LIGHTNING 2
- FALCOH 4 0
- FAUST
- FIGHTING STEEL
- FLIGHT UNLIMITED
- FLY
- GEX 3D
- GO KART RACING
- GOLF PRO DELUXE
- GRAND PRIX MP
- GRIM FANDANGO MP
- GTA 2
- GUY ROUX MANAGER 1999
- HEAVY GEAR
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
- HOME WORLD
- INCOMING
- INTERSTATE 76
- JEDI KHIGNT GOLD
- JEU DE TAROT
- K.O
- KING PIN
- KING QUEST 8
- LA MENACE FANTOME
- LEAD and DESTROY UPRISING 2
- LEGEND OF FORESIA
- LEGO RACER
- LES MYSTERES DE LOUXOR
- LES VISITEURS
- LORD OF MAGIC
- MADDEN NFL 2000
- MECHWARRIOR 3
- MIG ALLEY
- MIGHT AND MAGIC 6
- MONACO GRAHD PRIX 2
- MONKEY1
- MOHOPOLY
- NHL 2000
- NIGHTMARE CREATURE
- NITRO RIDERS
- OMIKRON
- OUTLAWS
- PANDEMONIUM 2
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT
- PATIENCES ET REUSSITES
- PAVILLOH NOIR
- PEUGEOT GRAND TOURIHG
- PIZZA SYNDICAT
- PLANE CRAZY
- PRINCE OF PERSIA 3D
- QUEST FOR GLORY

VIE PRATIQUE

- 1 2 3 MUSIQUE
- 2000 ANS D'HISTOIRE DE FRANCE
- ACTES ET CONTRATS TYPES
- AMENAGEZ DECOREZ EN 3D
- AND VILLES EN FRANCE
- ARBRE GENEALOGIQUE
- ARCHITECTE 3D 2000
- ARTIST LEFRANC BOURGEOIS
- ATLAS MONDIAL ENCARTA 2000
- CARTES DE FRANCE
- CARTES ROUTIERES DE FRANCE
- CHATLAUX FORTS
- CHATS & FELINS
- CITOYEHS DU MONDE
- CODE DE LA ROUTE V2
- CORPS HUMAIN 6 0
- CORSICA DISCOVERY
- COSMOPOLITAN VIRTUAL LOOK
- COSMOS
- DESCARTES
- DIETETIQUE V2
- DJ STATION
- E=M6
- EGYPTE AU LOUVRE
- EGYPTE AU TEMPS DES PHARAOHS
- EGYPTE MYSTERIEUSE 2
- ENCARTA 2000
- ENCYCLO LAROUSSE JUNIOR
- ENCYCLO SCIENCES & ESPACE
- ENCYCLOPEDIE DE LA CUISINE
- ENCYCLOPEDIE DE LA SANTE
- ENCYLOPEDIE HACHETTE 2000
- ETATS UNIS VUS DE L'ESPACE
- FEMMES LE LONG CHEMIN
- FILMOTHEQUE
- GAGNER EN BOURSE
- GESTION DE CAVE
- GIVERNY JARDIH VIRTUEL DE MONET
- GLENH GOULD
- GRAND LOUVRE 2000
- HISTOIRE DE LA LITTERATURE
- HISTOIRE DE LA MEDECINE
- HOROSCOPE & THEME ASTRAL
- HUBBLE LES PHOTOS
- INTERIEUR 3D 2000
- ITINERAIRES D'EUROPE
- LA FRANCE VUE DE L'ESPACE
- LA GENEALOGIE
- LA RENAISSANCE
- LE CANADA
- LE LOUVRE COLLECTIONS 99
- LE SECRET DES COULEURS
- LE SECRET DES MAYAS
- LEOHARD DE VINCI LA JOCONDE
- LES CHAMPIGHONS COMESTIBLES
- LES GRAHDS PEIHTRES
- LES VIOLONS
- L'EUROPE VUE DE L'ESPACE
- L'OR BLEU
- MADAME BOVARY
- MASQUES
- MEDIATHEQUE
- MUSIC TECHNO STUDIO 2000 DVD
- MUSICOTHEQUE
- MUSIQUE TECHNO STUDIO XXL
- NET EXPRESS
- PERMIS BATEAU FACILE
- PETIT LAROUSSE
- PHOTO PORTRAIT STUDIO
- PHOTOFINISH 3 0
- REDSHIFT 3
- ROME RENAISSANCE ET BAROQUE
- SECRETS DE L'INTELLIGENCE

+ un vaste choix d'éducatifs

Chaque semaine, des nouveautés !

3617 CAPS

1
vous vous connectez par Minitel au 3617 CAPS

2
vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)

3
vous laissez vos coordonnées sur Minitel*

4
vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste

UTILITAIRES

- 2000 POLICES DE CARACTERES
- 20000 CLIPARTS
- 222 MODELES DE FAR
- 333 APPLI EXCEL
- 600 LETTRES TYPES
- ACCESS 2000
- ADOBE ACROBAT 4 0
- AUTOROUTE EXPRESS 2000
- BASE DE DONNEES EXPRESS
- BD STUDIO
- BRYCE 4
- CARTE MICHELIN EUROPE
- CARTES DE VISITE
- CENTENNIAL 2000 PRO LITE
- CLIPARTS SUPERPACK
- Cool 3D 2 5
- COREL DRAW 9
- CREEZ VOS PAGES PERSO
- DELRIHA FAX PRO 9 0
- DISK CLONE HOME 1 0
- EXECUTIVE LINUX REDHAT
- FILE EXPRESS 6 0
- FINFO 99
- FIREWORKS 2.0
- HIT MIX
- KIT CALENDRIERS
- MONEY 99
- MOTIV CV
- MP3 CD STUDIO GRAVEUR
- NORTOH ANTIVIRUS 2000
- NORTON SYSTEMWORKS 2000
- OCR EXPRESS
- OUTLOOK 2000
- PERFECT TOOLS
- PHOTO EXPRESS 3 0
- PHOTOSHOP 5 5
- PRINT ARTIST 6
- PRINT GALLERY
- PRINT MASTER 7
- QUICK VIEW PLUS 5 1
- QUICKEN 98
- REUSSIR SON CV & SA LETTRE DE MOTIVATION
- ROUTE 66 France 99
- SCAHWORKS 2
- SEARCH & RESCUE 1 0
- SUPERDRIVERS 4
- TESTEUR AN 2000
- TEXT BRIDGE PRO 9 0
- TOUCHES EXPRESS
- ULTIMATUM 2000
- VIA VOICE EXECUTIVE
- VIRUSCAN 4 0
- WEB ARTIST
- WEB EXPERT 3 0
- WINPHONE SUITE II
- WORDPERFECT 2000

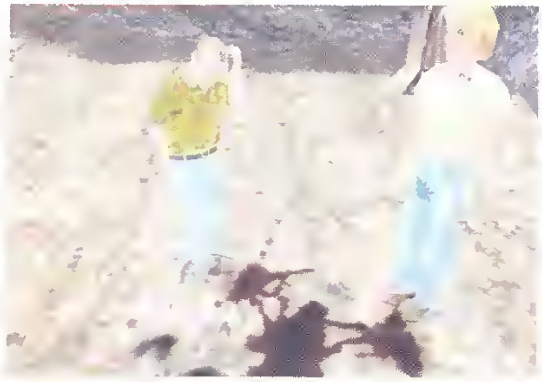
MATERIEL

3617 CAPS vous propose également un vaste choix de matériel :

- Lecteurs de CD
- Lecteurs DVD
- Graveurs
- Cartes vidéos 3D
- Disques durs
- Modems 56 Kbps
- Cartes sonores
- Mémoires 64 Mo/128 Mo
- Enceintes
- Scanners
- Appareils photos
- Cartes mères
- Imprimantes

Découvrez également nos rubriques Consoles (Dreamcast, Playstation, Nintendo64 et Gameboy) et un vaste choix de DVD et K7 Vidéo, CD musicaux ...

Le temps de consultation dépend du produit commandé Coût d'utilisation du service 5 57 F/mn, Editeur Passion Informatique - Illustrations non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs Les produits présentés reflètent l'offre du 01/10/1999 - 3617 CAPS se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue

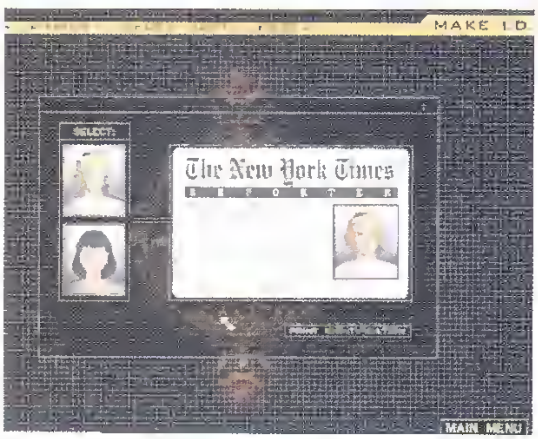


■ DRAMATISATION Le premier meurtre viendra alourdir l'ambiance. C'est le moment d'être à la hauteur de votre réputation d'enquêteur.

■ AIDE PRÉCIEUSE Il est toujours agréable de pouvoir compter sur une vieille connaissance. Heureusement que le brave Mosely est là ! Sans lui, on serait perdu !

Votre inventaire n'est pas limité en taille donc profitez-en pour ramasser tous les objets qui traînent. Ils finiront par servir à un moment ou un autre.

Après la partie chronométrée.
Tour Magdala
Discutez avec l'abbé de tous les sujets abordables.
Hall de l'hôtel
Wilkes et Buchelli sont assis dans le petit salon. Retenez la forme et la couleur de leurs verres respectifs. Parlez du meurtre avec Jean
Chambre de Gabriel
En entrant, vous trouvez Grace en train de lire sur le sofa. Discutez avec elle.
Fauteuil du Diable
Conversez avec Mosely. Examinez les cadavres. Trouvez la flague de sang et examinez-la en regardant les marques. Pensez-y deux fois. En vous dirigeant vers le parking, vous assisterez à une scène entre Mosely et Madeline. Vous raccompagnerez alors Mosely à Rennes-le-Château.
Couloir de l'hôtel
Utilisez le verre sur la porte de Mosely pour vous assurer de sa présence. Frappez à sa porte et vous aurez une brève conversation. Retournez au Fauteuil du Diable.



■ CARTE DE PRESSE C'est le moment de jouer les faussaires. Parmi les identités disponibles, c'est celle du journaliste qui ouvre les portes.

Parking du Fauteuil du Diable
Il y a maintenant des voitures de police. Examinez les traces de pneus de l'autre côté de la route. Sortez près des traces.
De l'autre côté de la route
Servez-vous du calepin pour copier les rainures de pneus de la voiture des deux francs-maçons.
Parking de L'Ermitage
Comparez les rainures de pneus situées ici avec celles de votre calepin. Rendez-vous chez Larry.
Extérieur de la maison de Larry
Comparez les empreintes de pneus avec celles relevées précédemment.
Intérieur de la maison de Larry
Épuisez tous les sujets de discussion avec Larry et partez.
Extérieur de la maison de Larry
Déplacez la caméra pour examiner la fenêtre et observer Larry qui règle son réveil. Larry s'en va alors à C. de Blanchefort. Servez-vous du cintre sur la fenêtre pour avoir l'horaire de sonnerie du réveil.
Hall de l'hôtel
À votre retour, vous assisterez à une scène. Ensuite, Emilio ira lire dans le petit salon alors qu'Estelle sortira. Tâchez de la suivre ou rendez-vous dans l'un des parkings et attendez qu'elle passe pour la prendre en chasse.
Site de Wen
Parlez à Estelle.
Cabine téléphonique de l'hôtel
Appelez le Prince James
Chambre de Gabriel
Discutez des « Secrets du Saint-Graal » avec Mosely. Relevez les empreintes de Mosely sur la bouteille.
Hall de l'hôtel
Relevez les empreintes de Wilkes sur son verre sale. Demandez à Jean de vous réveiller à 2h00.
Chambre de Gabe
Connectez-vous à SIDNEY.
SIDNEY
Ajoutez les nouvelles empreintes à votre base de données. Allez dans le fichier « Suspects » et attribuez les empreintes. Allez dans le fichier « Fabriquer une identité » et faites-vous une carte de journaliste au New York Times.
C. de Serras
Frappez à la porte de la maison. Sélectionnez le dialogue correspondant à votre identité de journaliste.
Bar de C. de Serras
Épuisez tous les sujets de discussion avec Montreaux puis retournez dans la chambre de Gabriel pour changer d'acte.

Jour 2 - 17h00

Hall de l'hôtel
Parlez à Simone.
Couloir de l'hôtel
Ramassez le verre sur le plateau devant la chambre de Lady Howard.
Restaurant de l'hôtel
Dirigez-vous vers Gabriel et Mosely pour assister à la conversation puis parlez avec Buchelli.
Extérieur de l'hôtel
Discutez avec Emilio.
Musée
Ramassez l'enveloppe sur la porte. Relevez une empreinte sur l'enveloppe.
Église de Rennes-le-Château
Ramassez la brochure en anglais sur la table.
Inventaire
Lisez la brochure. Lisez le Serpent rouge.

ureau de l'abbé

Discutez de la brochure avec abbé. Examinez la peinture 'héritier de Lorraine) et l'échiquier niquement si vous êtes prêt à availler sur la grille de la carte e SIDNEY).

hambre de Gabriel

Branchez SIDNEY.

Durant cette phase, vous allez nter de résoudre l'énigme du erpent rouge, signe par signe. a majorité du travail se fera sur IDNEY, mais n'hésitez pas à utiliser commande « Réfléchir » pour btenir quelques indices.

IDNEY

Ajoutez les empreintes de lontreaux, le scan des empreintes iconnues, celui des symboles que race a copié sur les robes à C. de erras. Allez sur l'écran d'analyse et uvrez le répertoire des symboles. ancez l'analyse des symboles. llez sur l'écran des suspects et eliez les empreintes de Montreaux son profil.

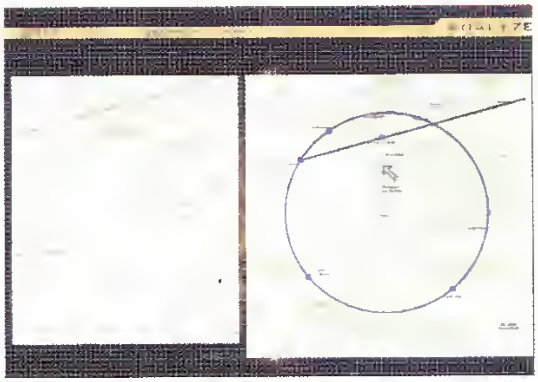
ERSEAU : placer la ligne 'horizon sur la carte.

Sélectionnez le répertoire carte. ancez l'analyse pour convertir la orme de la carte. Positionnez les oints sur la carte : un aux Ruines e C. de Blanche, un sur la forme 'église à Rennes-le-Château. ancez l'analyse.

OISSONS : analyse du premier archemin.

Allez sur l'écran d'analyse, uvrez le premier parchemin et ncez l'analyse. Sélectionnez Voir Géométrie » puis « Extraire nomalies ». Lorsque SIDNEY vous emande de choisir un langage, renez « Français ».

ORDINATEUR DE POCHE L'énigme du Serpent rouge vous sera bientôt révélée.



SUR LA CARTE DE LA RÉGION Vous devez commencer par placer le cercle afin de résoudre l'énigme des Poissons.

Analyse du second parchemin

Idem au premier. Sélectionnez « Voir Rotation ».

Placer le cercle sur la carte

Sélectionnez la carte. Positionnez les points sur les formes d'églises situées à Rennes-le-Château, St. Juste et le Bezu, Bugarach, et Coutassa. Lancez l'analyse, SIDNEY vous demandera de choisir une forme. Sélectionnez la forme de cercle. Un cercle apparaîtra sur la carte. Redimensionnez-le pour qu'il contienne les quatre points puis déplacez-le pour qu'il se superpose aux points.

Hall de l'hôtel

À votre arrivée (si le cercle est placé sur la carte), vous aurez droit à une scène. Dans le petit salon, seul Buchelli boit, mais si vous sortez puis revenez, Emilio sera en train de boire. Notez la forme de son verre.

Restaurant de l'hôtel

Discutez avec Lady Howard et Estelle.

Même si vous avez épuisé tous les sujets de discussion avec un interlocuteur, pensez à revenir le questionner plus tard : de nouveaux thèmes peuvent apparaître.

SIDNEY

BÉLIER : placer le carré sur la carte.

Lancez une recherche sur Quaternity et suivez tous les liens. Faites-en autant sur St. Michael et Pythagore. Ouvrez la carte. Sélectionnez la forme carrée. Redimensionnez-là et positionnez-la pour qu'elle encadre le cercle.

TAUREAU : placer la ligne du Méridien de Serres sur la carte. Appliquer la ligne du Méridien de Serres au carré.

Ouvrez l'écran de la carte. Positionnez les points : l'un à C. de Serres et l'autre au croisement de la ligne du Méridien et du haut du cercle. Lancez l'analyse : une ligne sera tracée entre ces deux points. Sélectionnez le carré sur la carte et faites-le pivoter jusqu'à ce que l'un de ses côtés s'aligne sur la ligne du Méridien.

Hall de l'hôtel

À votre arrivée (après avoir recalé le carré sur la carte), vous verrez Lady Howard et Estelle inviter Buchelli et Emilio. Si Gabriel n'a pas encore récupéré les empreintes de Buchelli, Grace peut les prendre sur le verre dans le petit salon.

Bureau de l'abbé

Examinez l'échiquier.

SIDNEY

GÉMEAUX et CANCER : placer la grille sur la carte.

Lancez une recherche sur Asmodeus et suivez tous les liens. Idem sur les sujets Échiquier et Dualité. Allez sur l'écran de la carte et dessinez la grille. Lorsqu'on vous le demande, choisissez « Remplir les formes » et sélectionnez une grille de 8x8. Pensez à noter les cordonnées du centre du cercle et cliquez sur le carré pour le remplir. Le positionnement de la grille clora cet acte.

www.onatoo.com
POUR VENDRE
rapidement et facilement
VOS LOGICIELS
rendez-vous sur Onatoo
www.onatoo.com
VENTE AUX ENCHÈRES SUR INTERNET

Jour 3 - 2h00

Parking de Blanchefort

Passez derrière la colline pour rejoindre la maison de Larry.

Extérieur de la maison de Larry

Approchez de la fenêtre. Observez Larry qui quitte sa maison et sort de l'écran par un nouveau passage. Suivez-le.

La planque de Larry

Filez Larry discrètement. Cachez-vous derrière une pierre près de l'endroit où il creuse. Regardez-le en train de cacher le manuscrit puis quittez les lieux. Une fois que Larry est parti, utilisez la pelle pour récupérer le manuscrit.

Sur la carte de la région, les curseurs clignotants sont des personnages en vadrouille.

■ CHASSE AU TRÉSOR N'écoutez pas le professeur Jones, il a été prouvé à de nombreuses reprises que c'est bien sur le X qu'il faut creuser.

■ CINÉMATIQUES DE CHARME Si elles ne sont pas très nombreuses, les scènes de transition sont plutôt bien réalisées et souvent très fortes.

Inventaire

Relevez les empreintes de Larry sur le manuscrit.

Parking de Blanchefort

En regagnant votre moto, vous verrez une voiture noire, lancez-vous à sa poursuite (vous finirez cependant par la perdre).

L'Homme Mort

Parlez à Mosely avant qu'il ne parte.

Couloir de l'hôtel

Ouvrez la porte de votre chambre.

■ DÉTECTEUR DE MÉTAL L'appareil d'orientation ne sert pas à déterrer de trésor. Pourtant, on est obligé de se le procurer.

Jour 3 - 7h00

Chambre de Gabriel

Observez et lisez le manuscrit. Prenez les clés de la moto.

Couloir de l'hôtel

Utilisez le verre sur la porte de Mosely - il dort. Entrez dans sa chambre.

Chambre de Mosely

Fouillez (dans l'ordre) le lit, la penderie puis la pile de vêtements. Déplacez celle-ci pour découvrir l'instrument de localisation. Prenez-le.

Restaurant de l'hôtel

Discutez avec Lady Howard et Estelle.

Musée

Achetez trois cartes postales : 1 Poussin et 2 Tenier. Parlez avec madame Girard.

Sommet de la Tour Magdala

Parlez à l'abbé.

Magasin de motos

Prenez les jumelles sur la moto de Lady Howard et montez sur celle de Gabriel.

L'Ermitage

En entrant dans L'Ermitage, vous aurez un message vous indiquant d'utiliser l'instrument d'orientation. Localisez et ramassez la note dans la cave. À cet endroit, utilisez l'instrument d'orientation sur Grace. Déplacez-vous jusqu'à ce que les chiffres sur l'interface correspondent à ceux du centre du cercle (dispo sur SIDNEY). Utilisez la pelle pour creuser à l'endroit marqué d'un X. Utilisez la carte de Tenier « St. Anthony et St. Paul » sur la pierre ou la cave pour que Grace fasse une comparaison. Désignez la cave pour que Grace réalise que sur la peinture, St. Paul pointe vers Cardou.

Chambre de Gabriel

Allumez SIDNEY.

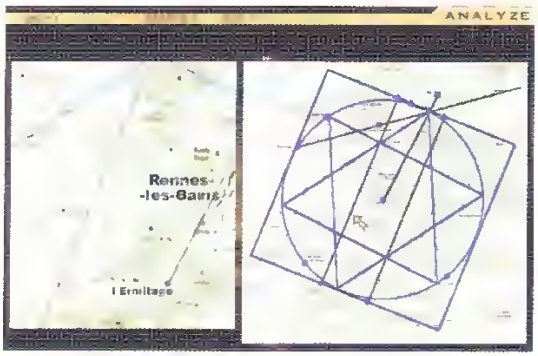
SIDNEY

Ajoutez les trois cartes postales à la base de données. Lancez une recherche sur Salomon et suivez tous les liens.

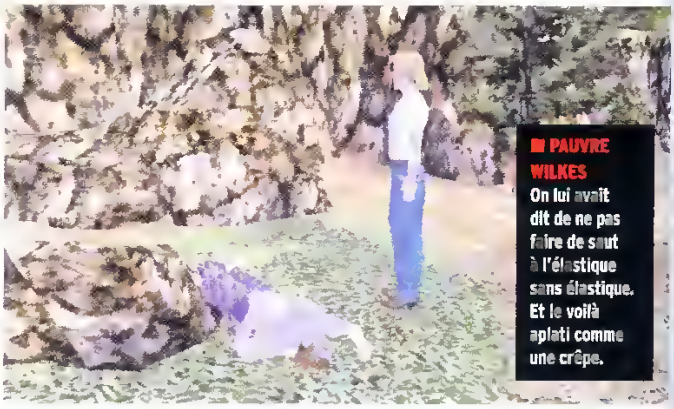
LION : placer la ligne L'Ermitage/Tombe de Poussin sur la carte.

Lancez l'analyse de la carte postale de Poussin : SIDNEY trouvera une phrase et une forme cachées. Observez la phrase et sauvegardez le passage « et en Arcadia ». Observez la forme : SIDNEY en sortira un hexagramme. Lancez l'analyse de la carte postale « St. Anthony et St. Paul ». Sidney trouvera une phrase et une forme cachées. Observez la forme, il s'agit d'un carré (ce n'est qu'une confirmation). Observez la phrase et relevez l'indice à propos du temple de Salomon. Placez les points sur la carte : l'un au centre du cercle (L'Ermitage) et l'autre sur la tombe de Poussin. Lancez l'analyse pour tracer la ligne entre les deux points.

ES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !
Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 3... et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
www.micromania.fr
Retrouvez les nouveautés, les dates de sortie, le top des ventes, les tips et astuces et plein d'autres surprises sur le site www.micromania.fr
JOUEZ ET GAGNEZ
Micromania et Liberty vous offrent votre kit d'accès gratuit à Internet, à retirer dans l'un de nos magasins.
La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !
MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.
Nouveauté
PLANESCAPE TORMENT
Nouveauté
ULTIMA ASCENSION
LES MICROMANIA
NOUVEAU
PARIS
RÉGION PARISIENNE
PROVINCE
MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - 94651 Thiais
Tél. : 01 46 87 30 71
MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut 94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11
MICROMANIA BERCY 2
C. Cial "Bercy 2" - 94220 Charenton-le-Pont
MICROMANIA CERGY
MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88
MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Cial Semecourt - 57280 Semecourt
MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 69003 Lyon
MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. : 04 72 37 47 55
MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44
MICROMANIA MAYOL



■ **ORDINATEUR FIDÈLE** Votre brave ordinateur (qui ne tombe pas en panne, on voit que c'est un jeu) résout l'énigme du Scorpion.



■ **PAUVRE WILKES** On lui avait dit de ne pas faire de saut à l'élastique sans élastique. Et le voilà aplati comme une crêpe.

La différence entre les commandes « Observer »/ « Regarder » peut être importante. Pensez à faire les deux de façon systématique.

Restaurant de l'hôtel
Parlez à Mosely et Buchelli.
L'Homme Mort
Interrogez Buthane.
Restaurant de l'hôtel
Conversez à nouveau avec Mosely.
SIDNEY
VIERGE : placer les murs du temple sur la carte.
Lancez une recherche sur St. Vincent et suivez tous les liens. Idem pour le temple de Salomon. SIDNEY devra obtenir par *e-mail* les plans du sol. Ouvrez l'écran de la carte et placez les quatre points suivants : deux en haut de la grille sur les quatrième et sixième lignes, deux en bas de la grille sur les quatrième et sixième lignes. Cela forme un rectangle en plein milieu de la carte. Lancez l'analyse pour que les murs du temple soient dessinés.
BALANCE : placer l'hexagramme sur la carte.
Lancez une recherche sur « Ame » et suivez tous les liens. Idem pour « Hexagramme » et « Sceau ». Ouvrez l'écran de carte et sélectionnez l'hexagramme. Redimensionnez-le pour le placer à l'intérieur du cercle. Faites-le pivoter de façon à ce que l'une des branches soit à l'intersection du méridien, de la ligne d'horizon et de celle reliant L'Ermitage et la tombe de Poussin.

■ **UN PERSONNAGE BIEN GLAUQUE** Lary cumule les tares : professeur, franc-maçon et, qui sait, peut-être assassin...

Jour 3 - 10h00

Couloir de l'hôtel
Après le départ de Mosely, entrez dans la chambre de Wilkes.
Chambre de Wilkes
Vous assisterez à la scène entre Jean et la bonne.
Réserve
Interrogez Roxanne à propos de Wilkes jusqu'à ce qu'elle accepte de vous laisser entrer dans la chambre de celui-ci.
Chambre de Wilkes
Fouillez la chambre et la salle de bains.
Chambre de Mosely
Parlez avec Mosely.
Hall de l'hôtel
Questionnez Jean à propos de Wilkes.
Sur la carte
Allez à L'Homme Mort.
L'Homme Mort
Regardez les empreintes de pas qui sont près des rochers au fond du décor et suivez-les.
Corps de Wilkes
Examinez le corps de Wilkes. Récupérez la lettre dans sa poche et lisez-la. Examinez la flaque de sang.
Site de Wen
Discutez avec Lady Howard et Estelle.
Parking du site de Wen
Vous pouvez relever le numéro d'immatriculation de Lady Howard et Estelle si ce n'est pas encore fait.
Tombe de Poussin
Parlez à Emilio. Relevez son numéro d'immatriculation si vous ne l'avez pas.
Couloir de l'hôtel
Essayez d'ouvrir la porte de Gabriel. Cela déclenchera une scène avec Mosely.
SIDNEY
Ajoutez à votre base de données les empreintes de Larry et tout ce que vous avez récupéré.
Allez chez Larry.
Intérieur de la maison de Larry
Épuisez tous les sujets de conversation avec Larry.
Couloir de l'hôtel
Ouvrez la porte de la chambre de Gabriel pour assister une scène avec Madeline. Suivez celle-ci avec la caméra pour voir que Buchelli l'espionne.
Chambre de Gabriel
Parlez à Grace de Wilkes et du manuscrit. Cela mettra fin à cet acte.

Jour 3 - 12h00

Couloir de l'hôtel
Déplacez la caméra pour voir Buchelli sortir de la chambre de Buthane avec un journal à la main.
SIDNEY
SCORPION : placer les parties du temple sur la carte.
Récupérez dans votre *e-mail* le diagramme du temple. Ouvrez la représentation du temple : c'est un long rectangle divisé en trois parties, la plus grande étant celle du milieu. Ouvrez l'écran de la carte et entrez les points aux intersections suivantes : troisième ligne horizontale (en partant du nord), quatrième et sixième ligne verticale (murs du temple). Lancez l'analyse pour placer cette première ligne. Les points suivants : septième ligne horizontale (en partant du nord), quatrième et sixième lignes verticales (murs). Lancez l'analyse pour placer cette seconde ligne. Les trois parties du temple ainsi délimitées seront automatiquement nommées : Saint des Saints, Sanctuaire et Porche.
Placer le Site sur la carte.
Positionnez un point au centre du carré du Saint des Saints. Ce lieu sera reconnu comme le Site. Grace

LA PEUR
EST UN
PLAISIR...
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
13ème RUE EST DIFFUSEE SUR LE CABLE ET SUR LE CANAL
CANALSATELLITE
www.13emerue.fr
© UNIVERSAL STUDIOS NETWORK

Sur SIDNEY, pensez à toujours suivre les liens hypertexte pour obtenir un maximum d'infos.

peut maintenant se rendre au Mont Cardou depuis le parking de Blanchefort. Les coordonnées du Site seront enregistrées dans l'inventaire.

Restaurant de l'hôtel

Écoutez la conversation entre Lady Howard et Estelle. Parlez-leur ensuite.

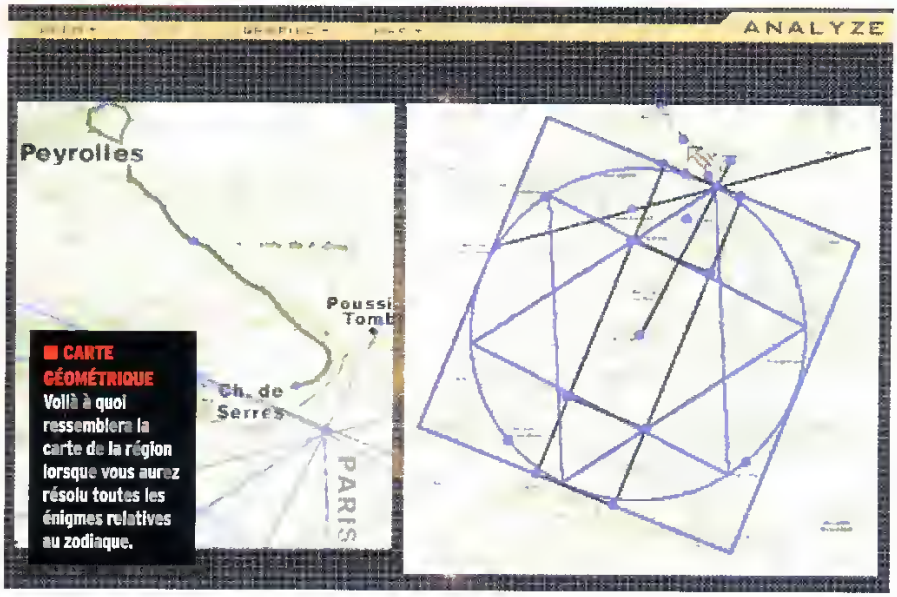
Sur la carte

Rendez-vous derrière le Mont Cardou.

Derrière le Mont Cardou

Ramassez la note sur le grillage et lisez-la. D'ici, vous devriez pouvoir observer C. de Serres et y réfléchir.

JAMAIS UN SANS TROIS Voici la première des trois notes à récupérer. Franchement, ça vous viendrait à l'idée d'accrocher un papier à un grillage ?



CARTE GÉOMÉTRIQUE Voilà à quoi ressemblera la carte de la région lorsque vous aurez résolu toutes les énigmes relatives au zodiaque.

Sur la carte

Allez à Le Bec.

Le Bec

Récupérez le mouchoir de Wilkes. Utilisez l'outil d'orientation pour repérer le point de l'hexagramme sur le sol. Creusez avec la pelle sur les roches. Ramassez la note sur l'entrée de la cave et lisez-la.

Rennes-les-Bains

Entrez dans le bar et discutez avec Mosely et Gabe.

Parking de Blanchefort

Vous trouvez un passage menant au Mont Cardou.

Mont Cardou, le Site

Utilisez l'appareil d'orientation pour repérer l'exacte latitude et longitude du Site. Récupérez la note et lisez-la. Observez la Tour Magdala et réfléchissez-y.

Parking de Blanchefort

Montez à C. de Blanchefort.

Blanchefort

Utilisez les jumelles pour observez la route près du gros rocher orange pour voir la moto de Buchelli. Vous pouvez désormais vous rendre à cet endroit.

Grosse pierre orange

Fouillez dans les pierres pour repérer le trou fraîchement creusé. Servez-vous de la pelle pour récupérer le manuscrit. Relevez les empreintes sur le manuscrit : vous obtiendrez trois relevés différents.

GABRIEL CHRISTIE Comme dans tout bon roman policier, le héros réunit à la fin tous les suspects pour désigner le coupable.

Site de Wen

Discutez avec Lady Howard et Estelle.

Tour Magdala

Parlez à Buthane.

Hall de l'hôtel

À votre arrivée, vous assistez à une scène entre Jean et Prince James. Rapprochez-vous pour entendre la conversation. Avant de sortir, Prince James viendra parler à Grace. Bavardez avec Emilio.

Couloir de l'hôtel

Utilisez le verre sur la porte de Buchelli – il fait sa valise.

SIDNEY

Scannez les empreintes relevées sur le manuscrit. Dans le répertoire Suspects, lancez une analyse pour faire coïncider chaque empreinte avec leur propriétaire.

OPHIUCHUS : résoudre l'anagramme « et in arcadia ego ».

Si vous ne l'avez pas encore fait, ajoutez à vos données la note trouvée à la Tombe de Poussin. Allez sur l'écran de traduction et soumettez le dossier SUM (latin). Traduisez maintenant « et in arcadia ego ». SIDNEY vous demandera si vous voulez ajouter des lettres : entrez « SUM ». Vous obtiendrez une traduction complète. Lancez alors une analyse de la phrase, SIDNEY vous suggérera la présence d'un anagramme. Sélectionnez la fonction « Anagramme » et construisez la phrase « Arcam dei tango ». SIDNEY complétera la phrase avec IESU.

SAGITTAIRE : placer le Serpent rouge sur la carte.

Ouvrez l'écran de la carte et entrez les points suivants : un sur la tête, un sur la queue (vers Serres) et un au milieu. Lancez l'analyse pour dessiner le serpent.

Chambre de Gabriel

Votre arrivée clôt l'acte.

OILA DE QUOI FAIRE VOTRE PREMIER ALBUM !

249 F*

e retour de la bombe tech

249 F*

La bête de mix

129 F*

ogiciel culte

149 F*

libres de droits

5 minutes passées sur un logiciel Ejay sont suffisantes pour être définitivement contaminé par le virus !

éez vos propres morceaux avec les plus incroyables des logiciels de musique et transformez votre C en veritable Home studio. Tout a été fait pour que vous réalisiez le plus simplement du monde des x d'une qualité exceptionnelle sans aucune connaissance musicale. Les interfaces simples et intuitives, s milliers d'échantillons musicaux , les nombreuxoutils de création révolutionnaires et les possibilités inies des logiciels vous feront découvrir le plaisir d'être un acteur à part entière du monde de la musique.

vous voulez en savoir plus : Concours de mix, démos à télécharger infos produits, forum, jeux sur : www.ejay.net

ublic tts conseillé

■ OH LES BELLES CHAUVES-SOURIS ! Non, Batman n'est pas dans le coin, mais par contre, nos bons vieux amis les vampires...

Jour 3 - 15h00

Regardez la scène du dénouement et répondez aux questions (Mosely, Buthane, Buchelli – creusant).

Chambre de Gabriel

Discutez avec Grace à propos de SIDNEY et du cas.

Grosse pierre orange

Si ça n'est pas fait, déterrez le manuscrit et retournez en informer Grace.

Extérieur de la Villa Bethania

Frappez à la porte pour voir Prince James. Épuisez tous les sujets de discussion avec lui.

Tour Magdala

Épuisez les sujets de discussion avec l'abbé.

Site de Wen

Parlez à Estelle.

Parking du site de Wen

Prenez les empreintes d'Estelle sur la bouteille d'eau (sur la moto).

SIDNEY

Scannez les empreintes d'Estelle.

Extérieur de C. de Serras

Grimpez à la porte.

Cour de C. de Serras

Le patron du bar vous surprendra et Montreaux vous emmènera à la cave. Après la scène, ouvrez la porte du garage.

Garage de C. de Serras

Jetez un œil dans les environs et observez les chauves-souris au plafond. Fin de cet acte.

Jour 3 - 18h00

Hall de l'hôtel

Interrogez Simone à propos de Gabriel.

Restaurant de l'hôtel

Parlez avec Mosely, Buthane et Buchelli.

SIDNEY

Comparez les empreintes d'Estelle à celles trouvées sur l'enveloppe du Serpent rouge pour découvrir une corrélation. Lisez votre *e-mail* (symboles de Serres).

Hall de l'hôtel

Discutez avec Estelle.

Couloir de l'hôtel

En sortant de la chambre d'Estelle (ou quand ce sera le moment pour lui), Emilio quittera sa chambre pour aller au cimetière. Suivez-le.

Cimetière de Rennes-le-Château

Cachez-vous derrière une tombe et observez la rencontre entre Emilio et Mesmi.

Couloir de l'hôtel

Frappez à la porte d'Emilio.

Chambre d'Emilio

Écoutez l'histoire d'Emilio pour clore cet acte.

N'hésitez pas à relever un maximum d'informations (numéro de plaque, empreintes) et à les comparer, vous marquerez plus de points...

Jour 3 - 21h00

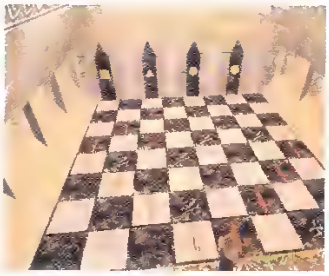
Porche de Temple

Utilisez la radio pour questionner Grace à propos des mots en latin au-dessus de la porte.

Pour résoudre ce puzzle, vous devez sauter sur toutes les pierres ayant une épée (mais une seule fois) en terminant par celle juste devant la porte avec un cercle dessus. (H4, G6, F4, H5, G3, H1, F2, D3, E1, C2, E3, D1, B2, A4, B6, A8, C7, E8, F6, G8, H6, F7, D8, B7, C5, B3, A5.)

Chambre circulaire

Observez le mouvement du cercle et sautez dessus de façon à arriver face au pendule au moment où il touche le mur. Attrapez le pendule et sautez sur la table. Placez le symbole d'Infinité, l'œuf et la Pomegrande (Grenade ?) pour ouvrir la porte.



■ INDIANA JONES Marchez sur les bonnes dalles ou alors, périssez en silence.

Chambre de l'hexagramme

Contactez Grace par radio pour l'interroger sur les mots en latin inscrits sur la statue de Salomon et un peu partout dans la salle. Ramassez le gant en cuir. Servez-vous du gant pour prendre la pierre dans la coupe de feu. Placez la pierre dans le dessin de la main du démon. Approchez-vous des niches et sélectionnez celle avec un miroir vieillissant. Sélectionnez le symbole Ying/Yang. Vous pouvez sortir.

Chambre du voile

Vous rencontrez Mosely et Mesmi. Choisissez le pont invisible. Le puzzle du pont consiste à voir des reflets sur les pierres invisibles pour pouvoir avancer.

Saint des Saints

Questionnez Grace par radio à propos du démon. Gabriel doit alors combattre le démon. Servez-vous du médaillon pour le tenir à distance pendant que vous reculez vers le sarcophage. Grimpez sur celui-ci et utilisez à nouveau le médaillon pour avoir une ouverture sur le cou du démon, plantez-y la dague. Buvez la boisson sacrée. ■

- Frédéric Dufresne

■ FIN DÉMONIAQUE Cet être a visiblement eu une enfance difficile : on sent qu'il a été privé de Bioctol pendant ses crises d'acné.

LE PREMIER VRAI JEU VIDEO SEXY

Lula

Sortie NATIONALE
FEVRIER 2000

VERSION FRANCAISE

EMPEREUR CONTRE ATTAQUE

RETROUVEZ DES AUJOURD'HUI LULA SUR INTERNET: WWW.LULAWEB.COM

Téléchargez les chansons de lula en MP3, screensavers, démos et découvrez l'heroine qui a fait vibrer des centaines de milliers de joueurs à travers le monde.

CDV

FOCUS

Exode galactique

Homeworld | Traversez l'espace sans encombre avec ce guide mission par mission.

CORVETTE LOURDE Assez peu maniable, elle est surtout rentable contre les groupes compacts de chasseurs.

Le chemin qui mène à la planète mère est long. Seize missions plus belles les unes que les autres mais qui virent souvent au cauchemar ! Pour ceux qui savent que dans l'espace, personne ne vous entend crier, voici un guide à suivre pas à pas afin de survivre à votre exode.

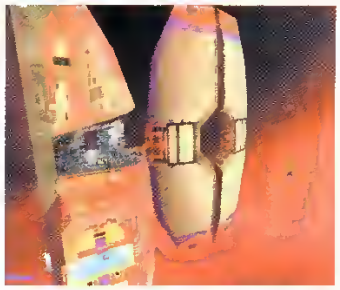
MISSION 1

Le système de Kharak

Dans cette mission, vous n'aurez encore aucun ennemi à affronter. Vous devez tout d'abord construire un vaisseau de recherche. Retenez bien les raccourcis clavier, ils vous feront gagner un temps précieux. Sélectionnez ensuite votre vaisseau récolteur et appuyez sur « H ». N'oubliez pas de régler le niveau d'agressivité de ce dernier : selon son niveau, il continuera sa tâche même s'il est attaqué ou rentrera à la base pour réparations.

Vous devez maintenant détruire les drones en plaçant vos intercepteurs en formation. Pendant que vos chasseurs agissent, recherchez le nouveau châssis, puis revenez aux drones et utilisez cette fois-ci les formations tactiques pour les détruire. Enfin, construisez une corvette de récupération et envoyez-la récupérer le drone.

Les différences entre Taïdans et Kushans ne se manifestent que tard dans le jeu et ne sont pas décisives.



VAISSEAU DE DÉTECTION Ce modèle détectera les vaisseaux camouflés.

CORVETTE MULTIARME Bien que moins puissamment armée que la corvette lourde, elle est beaucoup plus efficace contre les chasseurs grâce au champ de diffusion plus large de ses armes.

MISSION 2

Périphérie de Kharak

Commencez par envoyer votre récolteur au travail et démarrez la recherche sur le nouveau moteur de corvette. Quand vos savants l'auront découvert, lancez les deux autres recherches possibles.

Construisez une sonde puis autant d'intercepteurs que vous le pouvez (au moins six ou sept). Mettez-les en formation avec les éclaireurs, en mode Agressif. Quand tous vos vaisseaux armés seront

prêts, envoyez la sonde vers le Khar Selim, ce qui déclenchera une attaque immédiate de vos ennemis. Prenez vos ennemis à revers et une fois victorieux, construisez quatre corvettes légères et quatre lourdes puis envoyez la corvette de récupération ramasser l'enregistreur de vol. Quand la corvette de récupération sera attaquée, n'envoyez que vos chasseurs à son secours : le vaisseau mère est le véritable but de vos ennemis. Lancez vos corvettes d'attaque sur les ennemis qui s'approchent et avancez jusqu'à voir le transport ennemi au loin. Attaquez-le sans vous préoccuper des appareils qu'il lance contre vous, il en a en nombre illimité. Quand il aura été suffisamment endommagé, il sautera dans l'hyperespace.

Avant de partir, construisez une nouvelle corvette de réparation, ainsi qu'une de récupération. Créez ensuite quatre groupes : chasseurs, corvettes, réparation, récupération, vous n'aurez pas le temps de le faire dans la mission suivante.

MISSION 3
Retour vers Kharak

Dans cette mission, vous allez devoir utiliser les senseurs pour atteindre les unités cryogéniques le plus vite possible. Envoyez d'abord vos chasseurs sans formation pour qu'ils attaquent l'ennemi de tous les côtés. Envoyez vos corvettes de réparation sur les unités cryogéniques attaquées, suivies par les corvettes de récupération pour qu'elles s'emparent du vaisseau attaqué par vos chasseurs. Soyez prudent car elles vont subir une attaque massive, et en reconstruire d'autres prend un temps précieux. Attaquez les autres vaisseaux ennemis avec les corvettes offensives.

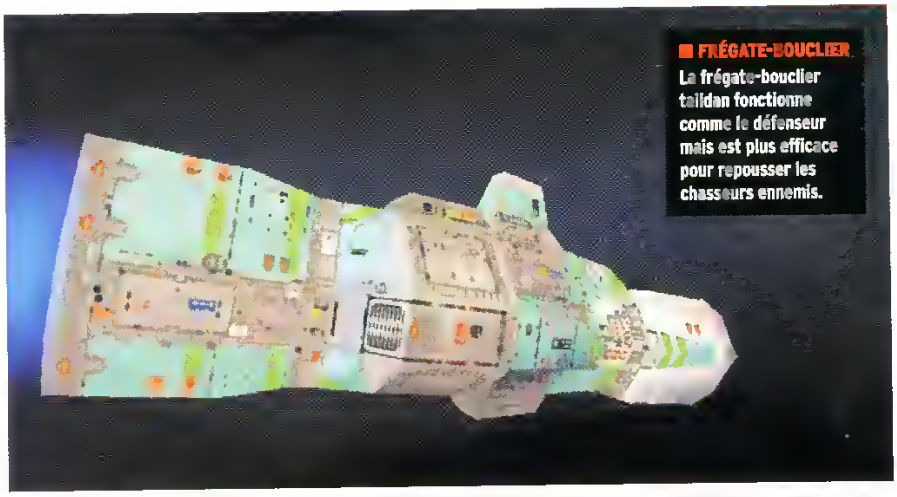
Quand vos récupératrices se seront emparé de l'ennemi, envoyez vos chasseurs seconder les corvettes d'attaque, puis essayez de récupérer un autre ennemi. Quand l'adversaire aura été repoussé, allez récupérer les unités cryogéniques. Essayez d'en sauver au moins quatre, histoire de vous donner un *challenge* ! Pendant ce temps, faites rechercher le nouveau châssis et reformez des groupes de vaisseaux selon leur genre. Vous devez avoir au moins dix chasseurs, huit corvettes et quatre récupératrices.

MISSION 4
Macro Désert

Attention à ne pas suivre trop vite les instructions ou vous allez vous retrouver sous le feu ennemi sans être prêt. Construisez un contrôleur de ressources. Rentrez vos corvettes de récupération à l'intérieur du vaisseau mère et envoyez collecteur et contrôleur dans le champ d'astéroïdes, protégés par les corvettes en mode Agressif. Vous allez être attaqué très vite. Votre force de défense devrait pouvoir s'en charger seule, mais n'hésitez pas à placer des corvettes de réparation à proximité.

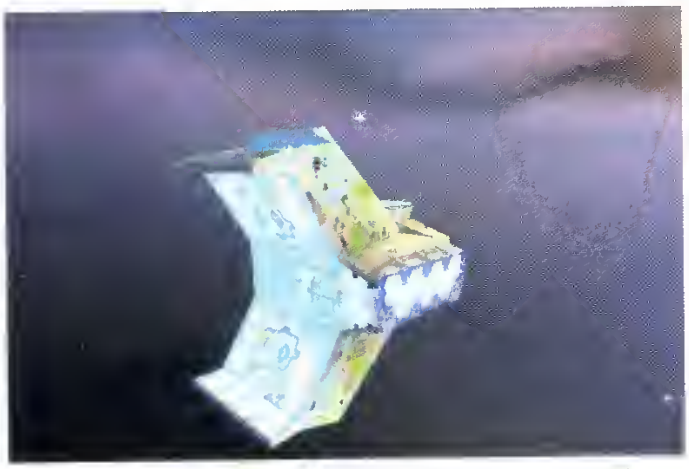
Quand l'ennemi positionnera ses canons à ions près du vaisseau mère, envoyez-lui vos corvettes de réparation et sortez les récupératrices pour qu'elles s'emparent des canons ioniques. Essayez de vous emparer de deux canons à ions au moins (trois serait une belle réussite). Quand vous serez venu à bout des ioniques, le vaisseau ennemi, appuyé par deux canons supplémentaires, va tenter à son tour de détruire le vaisseau mère. Envoyez les chasseurs sur les canons et essayez de les récupérer.

Attaquez en même temps le vaisseau ennemi avec les canons



FRÉGATE-BOUCLIER La frégate-bouclier taïdan fonctionne comme le défenseur mais est plus efficace pour repousser les chasseurs ennemis.

N'hésitez pas à utiliser vos corvettes de récupération pour voler les appareils ennemis, la plupart des missions s'en trouvent grandement facilitées.



CONTRÔLEUR DE RESSOURCES Contrairement aux apparences, ce n'est pas une dépense inutile. Bien placé, il maximisera vos récoltes de minerai.

ÉCLAIREURS Pas terribles en combat, mais tout de même pratiques pour explorer la carte. En Multi, harcelez les récolteurs ennemis.

Si vous vous retrouvez sans ressources ni collecteur, recyclez vos vaisseaux les moins importants pour pouvoir redémarrer.

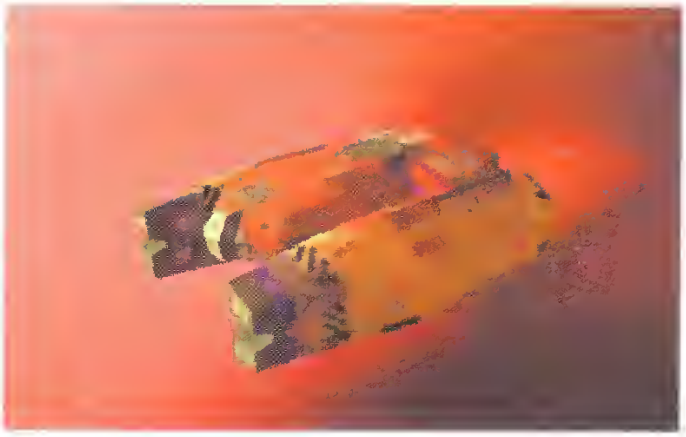
dont vous vous êtes emparés, appuyés par tout ce qu'il peut vous rester de corvettes et frégates.

Ne le laissez pas s'enfuir et récoltez toutes les ressources disponibles avant de passer à la mission suivante.

MISSION 5
Macro Désert 2

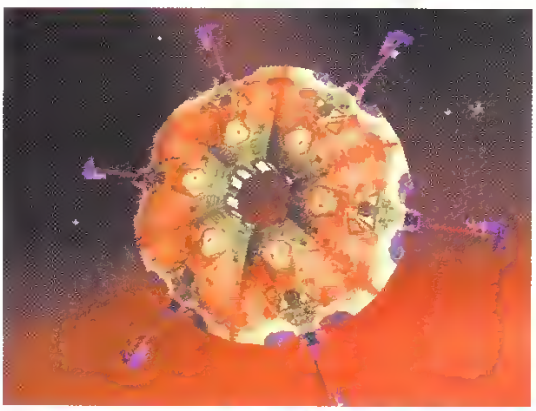
Ne foncez pas non plus tout de suite pour aller voir ce que sont les taches rouges dans la ceinture d'astéroïdes, mais prenez le temps de bien organiser votre flotte et de vous emparer des ressources les plus proches du vaisseau mère. Ne prenez que la moitié des minéraux sur chacun des deux bras de la nébuleuse et sauvegardez régulièrement. Construisez 15 bombardiers d'attaque et faites-les garder par l'ensemble de vos chasseurs. Placez vos gros vaisseaux (canons à ions, frégates d'assaut et corvettes) assez loin du point de séparation des deux bras.

Quand l'ennemi attaquera, rappelez les récolteurs et envoyez vos chasseurs à l'assaut de la première vague. Ne mettez pas vos gros vaisseaux en formation mais dispersez-les pour qu'ils attaquent l'ennemi sous tous les angles. N'hésitez pas à les déplacer et si vous le pouvez placez vos vaisseaux de récupération derrière les frégates ennemies pour essayer de les récupérer. Localisez ensuite les récolteurs de ressources ennemis et lancez vos bombardiers sur eux (essayez éventuellement de les récupérer). Quand vous aurez éliminé vos adversaires, récoltez toutes les ressources encore disponibles et préparez-vous pour la mission suivante. Il vous faut dix bombardiers d'attaque, huit corvettes (lourdes et légères) et huit gros vaisseaux (selon vos préférences).



CORVETTE DE RÉCUPÉRATION Comment se construire une belle flotte à peu de frais ? En volant les appareils ennemis ! Et ne venez pas me parler de morale !

DÉTECTEUR DE PROXIMITÉ Le petit modèle de détecteur, pas cher, peut être placé aux quatre coins de la carte.



VAISSEAU DE RECHERCHE En construisant plusieurs vaisseaux de recherche, vous accélérez le progrès scientifique.

MISSION 6
Récifs de diamant

Pour éviter les plus grosses bases ennemies, le vaisseau mère doit sauter jusqu'à un champ d'astéroïdes instables et rester entier en attendant que ses boucliers se rechargent.

Vous avez quelques instants pour vous organiser avant que les astéroïdes n'arrivent, profitez-en pour assigner des présélections à vos vaisseaux, si ce n'est déjà fait. Divisez vos gros vaisseaux en deux groupes, à gauche et à droite du vaisseau mère, puis envoyez corvettes et bombardiers hors de la trajectoire des astéroïdes. Placez vos corvettes en formation sphérique, positionnez des vaisseaux de réparation à proximité du vaisseau mère et laissez les petits vaisseaux à l'intérieur. Placez la caméra au milieu du champ d'astéroïdes, face au vaisseau mère. De cette façon, vous pourrez repérer les astéroïdes qui foncent droit dessus. Tirez sur les astéroïdes qui approchent avec les corvettes et les bombardiers et concentrez les tirs des gros vaisseaux sur un caillou à la fois. Ne leur faites pas cibler des objets hors de leur portée, ou ils se déplaceront et se retrouveront placés dans la trajectoire des astéroïdes. Si certains passent, les vaisseaux de réparation devraient parvenir à maintenir le vaisseau mère en vie. Les réparations ne vous coûteront rien et n'oubliez pas d'envoyer votre collecteur de ressources ramasser un peu de matières premières.

MISSION 7
Les jardins de Kadesh

Votre saut dans l'hyperespace va vous entraîner dans des parages dangereux pleins d'*aliens* hostiles. Vous devez survivre à l'attaque de ces « abeilles » pendant 10 minutes. Vous avez le temps d'organiser vos vaisseaux : au moins cinq corvettes, quatre vaisseaux de réparation et une trentaine de corvettes et chasseurs. Quand vous serez prêt, envoyez un vaisseau récolter des ressources, cela déclenchera la première vague d'attaque. Faites garder le collecteur de ressources et le contrôleur par un vaisseau de réparation.

Faites ensuite protéger ce petit groupe par l'ensemble de vos corvettes, appuyées par la moitié des chasseurs. Placez les gros vaisseaux dans la formation de votre choix, faites les protéger par des appareils de réparation, eux-mêmes gardés par tous les chasseurs qui vous restent. Le vaisseau mère ennemi va arriver. Vous devez en priorité détruire les cuves de fuel, vos ennemis insectoïdes ayant une très faible autonomie. Le vaisseau ennemi peut générer des insectes à l'infini, ne perdez donc pas votre temps à essayer de les détruire. Leurs attaques vont se concentrer sur vos collecteurs de ressources, protégez-les bien. Restez à bonne distance du vaisseau ennemi, ne vous approchez que pour détruire les conteneurs de fuel qu'il génère.

Si vous faites bien votre travail, vous pourrez même envoyer votre collecteur de ressources travailler sans risquer de le perdre. Quand vous pourrez à nouveau effectuer un saut, harcelez le vaisseau ennemi jusqu'à ce qu'il passe en hyperespace. Attaquez sur les côtés ou par-derrière et il finira par céder.

GÉNÉRATEUR DE CAMOUFLAGE Ce joujou dissimulera la puissance de votre armada.

MISSION 8
Cathédrale de Kadesh

Les ennemis que vous avez rencontrés la dernière fois sont de retour. Vous devez absolument préserver les appareils qui vous restent de la mission précédente. Essayez d'avoir en tout une quinzaine de chasseurs, dix bombardiers, huit corvettes et six gros vaisseaux. L'attaque va être immédiate et prendre votre vaisseau mère de front. Sortez tous vos appareils et laissez les collecteurs de ressources et le vaisseau scientifique à proximité du vaisseau mère, défendus si possible. Construisez en priorité des intercepteurs et des destroyers. Assignez des corvettes de réparation à vos destroyers et à vos frégates d'assaut. Quand l'attaque commence, concentrez-vous sur les conteneurs de fuel et faites protéger vos gros vaisseaux par des chasseurs. La deuxième vague d'assaut va attaquer le vaisseau mère par en dessous. Attendez que les conteneurs soient à portée pour attaquer avec toute votre force. Attaquez en premier l'inhibiteur qui se trouve à la verticale de votre vaisseau, éliminez les conteneurs puis concentrez tout votre feu sur le vaisseau ennemi. Dès que vous apercevez les frégates à rayons multiples, envoyez la moitié de vos vaisseaux dessus et essayez de les récupérer avec vos corvettes. Ne placez surtout pas vos gros vaisseaux devant le vaisseau mère ennemi, divisez-les en deux groupes et attaquez à gauche et à droite, en détruisant les conteneurs au fur et à mesure que le vaisseau les produit.

Terminez ensuite le ménage et servez-vous des senseurs pour repérer le deuxième vaisseau mère. Attaquez-le avec tous vos vaisseaux, les plus puissants gardés par les chasseurs ou ils risquent d'être détruits par les insectes. Utilisez la même tactique que précédemment (jamais d'attaque frontale) et il devrait finir par céder. Retournez au vaisseau mère et réparez avant

Au contraire des jeux d'autrefois, la commande « Garder un vaisseau » fonctionne vraiment et en plus, c'est super efficace (surtout en formation sphérique).

www.onatoo.com
Besoin d'argent?
tout SE VEND sur Onatoo
www.onatoo.com
VENTE AUX ENCHÈRES SUR INTERNET

CYBER VISION 5 ANS D'EXPÉRIENCE
L'Univers du CD-ROM

NOUS REPRENO
CD-ROM D'OC
(+ DE 15 000 PRO

NOUVEAUTÉS

399 Frs
PLANESCAPE VO (VF : 369 F)
NOTE : 19/20

Tel !
ULTIMA 9 ASCENSION VO/VF

369 Frs
SWAT 3 VF
NOTE : 18/20

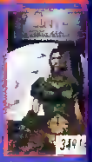
369 Frs
THE LONGEST JOURNEY VF
NOTE : 17/20

399 Frs
MESSIAH VF/VO
369 F) NOTE : 17/20

399 Frs
MACKENNA VO
NOTE : 17/20

399 Frs
F/A-18 E SUPER HORNET VF 19/20

369 Frs
QUAKE 3 VF
NOTE : 18/20


349 F
MAGICAL TOURNAMENT
VF 20/20

369 Frs
URBAN CHAOS VF
NOTE : 17/20

349 Frs
LA ROUE DU TEMPS
VF NOTE : 16/20

369 Frs
AGE OF WONDERS
VF NOTE : 16/20

399 Frs
FINAL FANTASY 8
VO NOTE : 19/20

369 Frs
JAGGED ALLIANCE 2
VO NOTE : 15/20

399 Frs
SU*27 FLANKER 2.0
VO (VF : 349 F) 18/20

369 F
INTERSTATE 82 VF
NOTE : 17/20

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

JEUX ONLINE

Tel !
ASHERON'S CALL VO

299 Frs
VIRTUA VF

499 Frs
EVERQUEST VO

ADD-ON

199 Frs
ARMAGEDDON'S BLADE
(POUR HEROES 3) VO /VF
NOTE : 16/20

249 Frs
OPPOSING FORCE (POUR
HALF-LIFE) VF
NOTE : 19/20

349 Frs
AGE OF EMPIRES 2
VF NOTE : 20/20

369 Frs
EXTA FORCE 2 VF
NOTE : 17/20

299 Frs
WARCRAFT 2
BATTLENET ED. VF
NOTE : 18/20

349 F

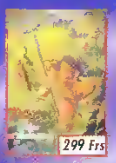
549 Frs
FLIGHT SIM 2000 VF
Std. Pro NOTE : 14/20

369 Frs
THEME PARK WORLD
VF NOTE : 14/20

369 Frs
TOMB RAIDER 4 VF
NOTE : 14/20

369 F

369 Frs
FREESPACE 2 VF
NOTE : 17/20


299 Frs
NOTE : 18/20

369 Frs
FAUST VF
NOTE : 17/20

369 F

JEUX DE RÔLE

599 Frs les 3
FORGOTTEN REALMS
ARCHIVES COLLECTION VO
STOCK LIMITÉ : 249 F/€ 37,96 CHACUN

- Vol. 1 : Eye of the Beholder 1, 2 et 3
- Vol. 2 : Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Pools of Darkness, Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillstar
- Vol. 3 : Dungeon Hack, Menzoberranzan, Blood & Magic

http://www.cybervision-info.com

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...

FIFA 2000 VF	349 FRS	SHADOW COMPANY VF	369 FRS	RALLY 2000 VF	369 FRS	RAYMAN 2 VF	299 F
SEGA RALLY 2 NF	369 FRS	THIEF GOLD VO	299 FRS	SYSTEM SHOCK 2 NF	369 FRS	NOCTURNE VF	369 F
ATLANTIS 2 VF	369 FRS	SEVEN KINGDOMS 2 VF	369 FRS	SLAVE ZERO VF	369 FRS	PLANESWALKERS VO	299 F
PHARAON VF	349 FRS	CHESSMASTER 6000 PROMO	249 FRS	NOMAD SOUL VF	369 FRS	ABOMINATION VF	369 F
ROGUE SPEAR VF	369 FRS	FLIGHT SIMULATOR 2000 VF	449 FRS	HOMEWORLD VF	349 FRS	AUTRES TITRES : NOUS TÉLÉPHONER	

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...

STAR TREK

399 Frs
STAR TREK HIDDEN
EVIL VO 18/20

369 Frs
STARFLEET COMMAND
VO/VF NOTE : 19/20

399 Frs
KLINGON ACADEMY
VO NOTE : 18/20

399 Frs
BIRTH OF FEDERATION
VO NOTE : 18/20

199 Frs
EMISSARY GIFT SET
VO NOTE : 17/20

JOYSTICKS

399 Frs
SAITEK CYBORG 3D STICK
USB

449 Frs
MICROSOFT SIDEWINDER
PRECISION PRO

990 F
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE
FEEDBACK PRO
+ MECHWARRIOR 3 OFFERT !

NS TOUS VOS
ASION CASH
UITS EN STOCK)

RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION
5 57 F/MN

SPÉCIALISTE DE :

5 ANS D'EXPERIENCE

L'IMPORT, WARGAMES, JEUX DE RÔLE, SIMULATION, EUX ONLINE, NOUS TROUVONS CE QUE VOUS CHERCHEZ !
TÉLÉPHONE : 01 43 14 04 49, JOSÉ OU PASCAL

369 Frs

6 CD de pur délire

APRES STAR WAR ... LULA REVIENT !

LULA 3 : PIMPERATOR CONTRE-ATTAQUE

événement du début d'année, Lula arrive fin en France après avoir déchainé des ntaines de milliers de joueurs dans le onde. Un des jeux les plus dingues jamais sur CD-ROM avec la nouvelle star sexy du ultimédia : Lula ! Un jeu explosif interdit x gamins sur 6 CD-ROM dans un univers lirant et hypersexy. Jamais un jeu ne vous ra fait cet effet !

LE CADEAU CYBERVISION :
3 HEURES DE COMMUNICATIONS TÉLÉPHONIQUES GRATUITES !*
APPELEZ LE NUMÉRO GRATUIT :

0 800 959 959

(GRATUIT DEPUIS UN POSTE FIXE)

INDIQUEZ LE CODE OPÉRATION : GLO-03

*Crédit d'appel téléphonique utilisable pour les appels en France [illegible] hors de votre département, hors numéros spéciaux et mobiles, la Corse [illegible] d'une part, et les départements 75, 92, 93, 94 d'autre part, sont [illegible] [illegible] d'un contrat de service avec [illegible] auprès de 9 TELECOM. [illegible] [illegible], valable du 1 janvier 2000 au 29 février 2000.

CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)

(DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

369 Frs
NAPOLEON 1813 NF
NOTE : 19/20

499 Frs
PACK BATTLEGROUND 1 : 4 JEUX : PRELUDE TO WATERLOO + AGE OF SAIL + NAPOLEON IN RUSSIA + WATERLOO VO (JEUX DISPO À L'UNITÉ À 169 Frs)

399 Frs
WEST FRONT ELITE VO NOTE : 18/20

269 Frs
WEST FRONT SEA LION VO NOTE : 18/20

Tel !
HARPOON 4 VF
NOTE : [illegible]

249 Frs
O.A.W. 2 : KOSOVO (ADD-ON) VO 18/20

369 Frs
CLOSE COMBAT 4 VF
NOTE : 19/20

399 Frs
PANZER ELITE VO
NOTE : 18/20

BON DE COMMANDE À RETOUR[illegible] PARIS

Prénom .....
e .....
Postal ..... Ville .....
ment par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
/ / / Date d'exp / Signature

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetes : ☐ Prisoner of Ice OU ☐	CADEAU !
TOTAL	

GENERATION 4

CORVETTE LÉGÈRE Intéressante dans les premiers niveaux, vous devrez l'abandonner à cause de son rapport qualité/prix médiocre.

DESTROYER Le destroyer est une unité puissante mais il faut absolument le protéger contre les assauts des corvettes récupératrices.

d'envoyer votre récolteur dans la riche nébuleuse. Dirigez-vous ensuite vers le point indiqué par la voix *off*, avec entre quatre et huit corvettes de réparation. Vous allez trouver sur votre route quatre frégates et des insectes.

Détruisez les seconds, mais assurez-vous bien de récupérer les frégates (il faut deux corvettes par frégate). Continuez votre avancée jusqu'à ce que vous puissiez enfin venir à bout du dernier vaisseau ennemi. Finissez votre récolte de minerai et passez en hyperespace.

MISSION 9
Macro Désert (la Mer des Âmes perdues)

Organisez bien votre flotte avant de lancer une sonde. Vous allez vous trouver face à un vaisseau fantôme. Si vos gros appareils s'en rapprochent trop, vous perdrez leur contrôle. Construisez 20 corvettes et 40 chasseurs, et mettez les chasseurs en mode Évasif avant de les lancer sur le groupe de vaisseaux protégeant le vaisseau fantôme.

En cas d'attaque massive sur votre vaisseau mère, assignez-lui cinq ou six frégates de réparation. Cela ne le sauvera pas mais vous fera gagner un temps précieux.

Envoyez ensuite votre flotte de récupératrices sur les cibles.

Quand vous aurez volé tous les gardiens du vaisseau fantôme, attaquez-le au moyen de corvettes et de bombardiers. La voix *off* vous préviendra lorsque vous pourrez aller le récupérer à son tour. Les Bentusi vont vous offrir un marché intéressant qu'il faudra accepter. Avant de partir vers la mission suivante, prenez le temps de découvrir le puits gravitationnel.

Essayez surtout de vous emparer du vaisseau à missiles, il rend la mission suivante beaucoup plus facile.

MISSION 10
Station Super Nova

Il vous faudra beaucoup de patience et huit ou dix gros appareils, appuyés par autant de corvettes, une quinzaine de chasseurs au moins et une quinzaine de corvettes de récupération. Attention à la supernova, elle est dangereuse pour vos vaisseaux. Suivez bien les corridors de « poussière », ils vous offrent les seuls chemins utilisables sans risque de radiations. Assignez trois corvettes de réparation à vos récolteurs et contrôleurs.

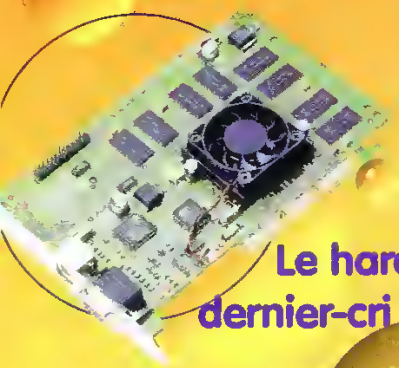
Envoyez ce petit groupe au gisement du sud-est. À mi-chemin, faites arrêter les réparatrices pour qu'elles se réparent l'une l'autre ou elles n'arriveront pas jusqu'au bout. Envoyez-les ensuite s'occuper des récolteurs. Sélectionnez vos gros vaisseaux et faites-leur emprunter le chemin de poussière qui mène à la station spatiale. Formez un groupe de dix intercepteurs et envoyez-le vers le deuxième point rouge, une corvette à mines. Réglez-les sur « Évasif » et attaquez. Quand la corvette sera détruite, lancez le petit groupe sur la suivante, puis la dernière. Pour vous débarrasser des mines, placez un destroyer à la tête de votre flotte et assignez-lui une corvette de réparation. Avancez lentement et il devrait survivre jusqu'au bout. Envoyez ensuite votre flotte rejoindre le destroyer. Divisez les récupératrices en trois groupes – deux groupes de quatre et un de sept, et placez-les derrière les gros vaisseaux. Avancez lentement vers les destroyers et croiseurs ennemis.

Faites attaquer les corvettes en premier. Quand vous verrez que les Taidans les prennent pour cibles, mettez les récupératrices sur leurs gros vaisseaux (le groupe de sept sur le croiseur). Suivez doucement le chemin qui mène à la station. Des frégates taidans vont attaquer mais elles devraient tomber aisément. Quand vous arriverez à proximité de la station, ne faites pas de détails. Lancez votre flotte à l'assaut de tous les défenseurs puis sur le transport qui essaie de fuir.

FRÉGATES À DRONES Si vous avez besoin de faire un massacre contre une escouade de chasseurs, lâchez les drones tueurs de cette frégate.

Le nouveau minitel CYBERVISION
Connectez-vous, nous faisons le reste !

La plus grande sélection de CD-ROM et DVD de France



Le hardware dernier-cri

Les meilleurs téléphones mobiles et les meilleures formules d'abonnement

PLUS DE 500 REFERENCES

3617 BDM*CYBERVISION

Retrouvez les dernières nouveautés jeux et wargames V.O. et V.F. sur MAC/PC

...et consoles

TOMB RAIDER 4 PLAYSTATION

SOUL CALIBUR DREAMCAST

DIABLO 2

TOMB RAIDER 4

CLOSE COMBAT 4

HOTLINE : 01 43 14 04 49

- Vous ne devez laisser que vos coordonnées
- Pas de paiement direct (sans chèque, ni CB)
- Toutes les dernières nouveautés V.F. et imports
- Plus de 500 références MAC et PC
- Un service garantie par Cybervision "L'Univers du CD-ROM" (5 ans d'expérience et de sérieux)

Retrouvez également sur notre site internet les CD-ROM, les photos et les vidéos CYBERVISION

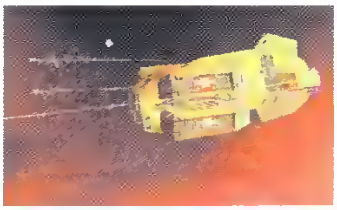
HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM

Homeworld est vraiment en 3D : n'oubliez pas d'attaquer vos ennemis de tous les côtés à la fois, car eux ne se gêneront pas !

Continuez à ignorer la station jusqu'à ce que vous ayez fait leur affaire aux forces de défense. Une fois que vous l'aurez détruite à son tour, collectez les débris comme des ressources et préparez vos forces pour la mission suivante (dix gros vaisseaux et pas mal de corvettes et de chasseurs, sans oublier un groupe de huit récupératrices).

MISSION 11
La Porte de Tanahauser

Appuyez sur « E » pour sélectionner toute votre flotte et approchez lentement du vaisseau mère bentusi avec vos corvettes de récupération. Envoyez ensuite chasseurs et corvettes sur un destroyer, en mode Évasif, puis utilisez vos gros vaisseaux pour attaquer les frégates à ions, puis les destroyers. Poursuivez l'attaque jusqu'à ce qu'il ne reste que le croiseur lourd. Lancez ensuite vos chasseurs légers en Évasif à l'attaque du croiseur et envoyez huit récupératrices l'attaquer par-derrière. Quand il sera en votre possession, ramassez les quelques ressources disponibles et préparez



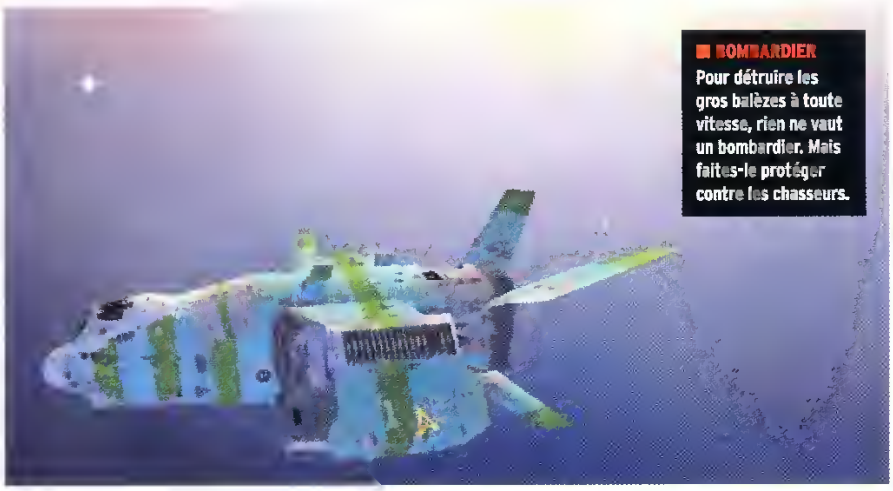
DESTROYER À MISSILES Redoutable contre les vaisseaux lourds tels les croiseurs.

douze gros vaisseaux, dix corvettes et plusieurs escouades de bombardiers et de chasseurs pour la mission suivante.

MISSION 12
Cœur galactique

Le plus difficile ici sera de survivre au premier assaut. Ce sont en effet des trégates d'assaut et un destroyer à missiles qui vous attendent. Ce ne serait rien si trois puits gravitationnels ne paralysaient vos vaisseaux légers. N'essayez pas de capturer le destroyer à missiles.

Lancez vos gros vaisseaux à l'assaut des puits gravitationnels puis attaquez le destroyer et les frégates. Poursuivez celles qui s'entuient avec vos intercepteurs,



BOMBARDIER Pour détruire les gros balèzes à toute vitesse, rien ne vaut un bombardier. Mais faites-le protéger contre les chasseurs.

CHASSEUR CAMOUFLÉ À utiliser absolument si votre adversaire a négligé de construire des détecteurs de proximité.

mais faites demi-tour une fois en vue du transport taïdan. Regroupez et réorganisez votre flotte avant d'aller attaquer le groupe ennemi le plus proche.

Commencez la recherche sur les missiles téléguidés. Un groupe va vous attaquer, repoussez-le en ciblant tous les vaisseaux à la fois. La seconde vague est plus difficile, car les vaisseaux les plus importants sont camouflés. Les frégates n'apparaissent que lorsqu'elles tirent : repérez-les et attaquez-les dès que vous les voyez. Attaquez les plus gros vaisseaux ennemis avec toutes vos forces (appuyées par des frégates de soutien), tâchez de repérer le générateur de camouflage taïdan et détruisez-le. Envoyez vos récolteurs ramasser toutes les ressources de la région. Construisez des sondes et faites-leur identifier tous les points rouges qui apparaissent sur vos senseurs. Réparez votre flotte et attaquez les transports les plus proches, tout en lançant six intercepteurs à l'assaut des corvettes. Gardez vos vaisseaux lourds à proximité les uns des autres : s'ils se séparent, ils seront une proie facile pour les chasseurs taïdans. Détruisez le plus vite possible le récolteur et le contrôleur ennemi. Les transports survivants vont avancer vers votre vaisseau mère. Suivez-les, puis, après la cinématique, lancez vos vaisseaux lourds sur les destroyers et frégates à ions qui attaquent vos alliés, et faites attaquer les chasseurs par les vôtres, appuyés par les corvettes.

Détruisez en priorité les trégates de soutien. Quand le « traître » sera à votre bord, vous aurez le choix entre sauter tout de suite ou finir de détruire vos ennemis. La deuxième solution vous permet d'accumuler plus de ressources. En analysant les points rouges un à un, vous trouverez peut-être quelques frégates à capturer. Quand toute la carte aura été explorée, passez en hyperespace.

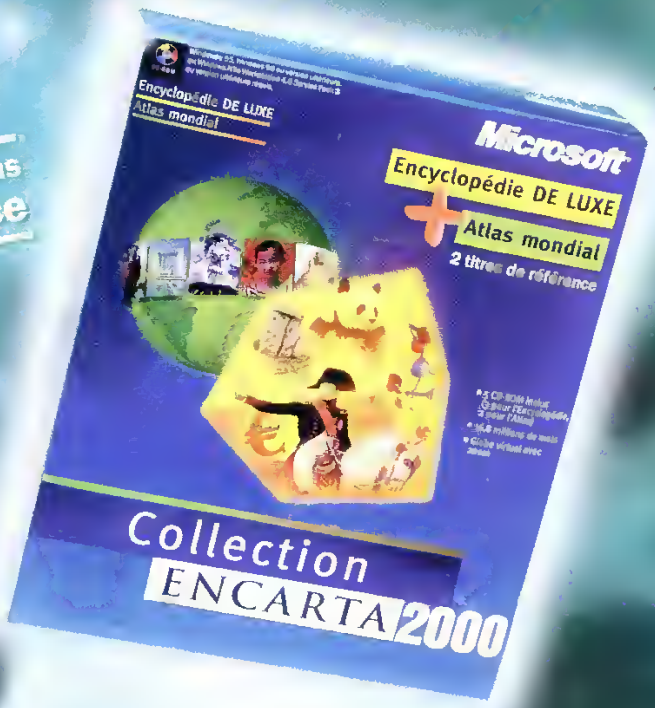
Mission 13
Cimetière de Karos

Vous vous retrouvez dans une décharge spatiale. Comme vous avez du temps, commencez par reconstituer vos troupes en prévision des prochaines missions Vos renseignements vous donnent la position du relais radio que vous recherchez. Il suffit qu'un seul de vos appareils l'atteigne pour que la mission soit réussie.

Hélas, des défenses automatisées vous interdisent de l'atteindre directement. Même si vous jouez les Kushans, le chasseur camouflé n'arrivera pas à franchir cette barrière (il y a des détecteurs partout). La première solution est d'envoyer vos gros vaisseaux vers le relais, en détruisant les défenses au fur et à mesure, tout en réparant Le problème est qu'il y a un très gros appareil sur votre chemin, le Chien de garde, qui va voler l'un de vos vaisseaux et s'enfuir dans

2000 ans de connaissance enfin en vente libre !

L'Encyclopédie et l'Atlas multimédias les plus vendus* en France



*top GFK. Cumul des ventes de toutes les éditions françaises de l'Encyclopédie et Atlas mondial Encarta d'octobre 96 à septembre 99.

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000
Les DUO'S XXL

. logiciel
le la gamme
Encarta acheté
= 1 logiciel offert*

produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

is de participation 35 F pour 1 logiciel 70 F pour 3 logiciels, détail des offres en magasin

COLLECTION ENCARTA 2000 : DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !

Plongez vous dans l histoire du monde et dans l'actualité grâce à l'**encyclopédie multimédia Encarta**. Laissez-vous emporter dans un tour du monde virtuel avec l'**Atlas mondial** ! Reunis dans un coffret "Collection Encarta 2000", voici 2 titres de référence incontournables

La nouvelle fonction de recherche vous fait découvnr facilement une richesse étonnante

- **des milliers d'articles encyclopédiques approfondis, écrits par plus de 700 auteurs français et européens,**
- **plus de 20 000 médias (photos, vidéos, animations interactives, vues panoramiques, visites des plus beaux sites du monde...) dont 2 600 extraits sonores,**
- **un globe virtuel avec zoom et un nombre de cartes quasi-infini,**
- **un guide scolaire inédit pour lier ces connaissances aux programmes des lycées et collèges.**

Avec en plus des conseils pour les dossiers et exposés, des cartes personnalisables, des statistiques comparables par pays... la Collection Encarta répond à tous les besoins et à toutes les questions !

L'Encyclopedie et l'Atlas mondial sont également vendus séparément.

Vous possédez deja une édition de l'un de ces produits ? Alors profitez **des maintenant** des conditions exceptionnelles qui vous sont réservees à l'**occasion de la sortie des éditions 2000** (détail des offres en magasin)

Microsoft

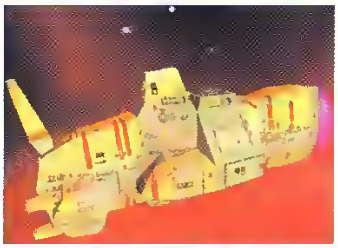
Ne faites pas adopter des formations complexes à vos chasseurs de façon systématique. Le désordre est souvent la meilleure façon de désorienter l'intelligence artificielle.

l'hyperespace, pour réapparaître un peu plus loin. Vous pourrez aller récupérer votre vaisseau avec des corvettes, mais comme le Chien recommence à chaque fois, c'est vite lassant. Assemblez une quarantaine (24 intercepteurs et 20 scouts) de chasseurs, divisez-les en quatre groupes égaux et servez-vous des senseurs pour définir une route faisant un arc au-dessus du vaisseau mère. Commencez la descente et, dès que les canons seront en vue, lancez sur eux un groupe d'intercepteurs et deux groupes de scouts. Quand le combat aura commencé, envoyez le groupe d'intercepteurs sur le relais. Sauvegardez avant de foncer sur le relais, un de vos intercepteurs devrait arriver à bon port. Passez dans l'hyperespace sans essayer de vous emparer des ressources, trop difficiles à atteindre.

Mission 14
Pont des Soupirs

Vous aurez besoin d'un grand nombre de corvettes de récupération, d'une douzaine de gros vaisseaux, des corvettes et des chasseurs. Vos renseignements vont localiser très vite le générateur taïdan. Les points rouges que vous apercevez autour sont des frégates ioniques en formation sphérique.

Ne laissez pas les récolteurs s'approcher du générateur et faites-les rentrer au bercail dès qu'ils en auront fini avec les ressources à portée. Si vous jouez les Kushans, construisez une trentaine de



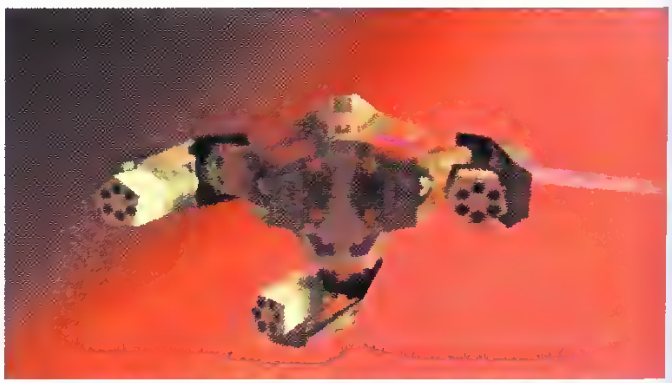
FRÉGATES D'ASSAUT À utiliser au début pour détruire les récolteurs ennemis.

chasseurs camouflés et envoyez-les (après les avoir camouflés en appuyant sur « Z ») dans la sphère ennemie. Ils devront approcher du générateur et détruire les collecteurs et contrôleurs de ressources ennemis. Construisez ensuite une vingtaine de scouts et lancez-les sur les frégates à ions, suivis par les gros vaisseaux (12) et six groupes de deux récupératrices. Avancez vers la partie extérieure de la sphère ennemie, juste en face du vaisseau mère. Surveillez vos senseurs : quand vous verrez plusieurs frégates ioniques arriver sur vous, battez en retraite pour qu'elles vous poursuivent, s'éloignant ainsi de la sphère. Attaquez avec les scouts et capturez les frégates une par une. Répétez patiemment l'opération jusqu'à ce que vous ayez au moins une trentaine de frégates.

Entre-temps, placez un détecteur de proximité au sein du groupe de vos vaisseaux principaux et essayez de capturer les destroyers taïdans. Quand vous serez prêt, faites avancer vos gros vaisseaux, couverts par chasseurs et corvettes. Commencez par détruire les défenses, avant de vous en prendre au générateur. Pendant que vous menez l'attaque, des portes hyperspatiales vont s'ouvrir pour amener des renforts taïdans. Attaquez immédiatement ces portes et détruisez-les pour éviter d'être submergé. Préparez ensuite la mission suivante. Assurez-vous que vos appareils ne sortiront pas automatiquement du vaisseau mère au début de la mission.

MISSION 15
Chapelle du Péril

Gardez précieusement corvettes et chasseurs à l'intérieur du vaisseau mère et n'attaquez qu'avec environ 15 gros vaisseaux, appuyés par les frégates à ions que vous avez récupérées au niveau précédent. Vos ennemis vous lancent un astéroïde à la figure ! Formez un seul groupe avec les frégates à ions, un second avec les autres vaisseaux et envoyez-les vers la flotte taïdan et son astéroïde. Ignorez les frégates et chasseurs taïdan, votre véritable objectif est l'astéroïde. Dès que vous apercevrez



DÉFENSEUR Cette unité au *look* étrange est indispensable pour défendre vos gros porteurs contre les attaques de chasseurs. Elle est aussi très résistante.

ABONNEZ-VOUS !

Pourquoi ne pas profiter aussi de cette offre pour offrir Gen4 PC à l'un de vos proches ?

1 an / 12 numéros

299 F

seulement

au lieu de ~~336 F~~

soit 24 F 90 le numéro !

Offre d'abonnement Spéciale GEN4 PC

Complétez ce bulletin et retournez-le à l'adresse suivante :

GEN4 PC - service abonnement, 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly-Mazarin Cedex - Tél. : 01 64 54 76 89

❒ **OUI**, je profite de votre offre spéciale pour m'abonner à GEN4 PC sur une période d'un an (12 numéros à recevoir). J'ai bien noté que chaque numéro me reviendra exceptionnellement à 24,90 F au lieu de 28 F et pas un sou de plus !

❒ Je paie dès maintenant 299 F (étr. & Dom-Tom 419 F)

par : ❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Computec Pressimage ❒ mandat postal

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire fin :⌊⌊⌊⌊

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

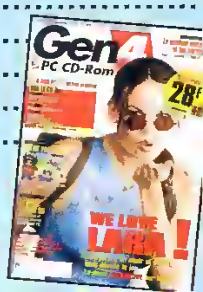
Code Postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Date de naissance : .../.../...

B130A



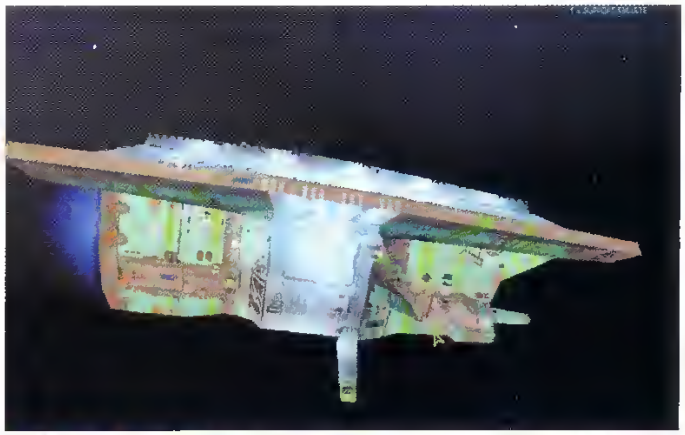
Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Passez trop près d'une supernova et vous finirez en débris dans une poubelle cosmique !

son escorte (des destroyers), attaquez-le avec les deux groupes. Comme il n'y a aucune ressource à récolter ni aucune recherche à faire, passez en hyperespace sans perdre une seconde dès que l'astéroïde explosera (appuyez sur « J »).

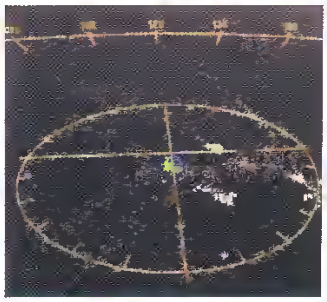
MISSION 16
Hiigara

La bataille finale ne va pas être facile ! Vous n'aurez pas le temps de construire de gros vaisseaux, donc vous devez être prêt depuis la mission 14. Placez vos 15 corvettes de réparation en garde autour du vaisseau mère et faites sortir tous vos vaisseaux. N'allez pas attaquer



FRÉGATES DE SUPPORT Elles seront complètement indispensables pour ravitailler et réparer rapidement vos gros vaisseaux. Ne sortez pas sans elles.

SUPER DENSITÉ Dans certaines missions, la forte densité de ressources vous empêchera de détecter les ennemis. Qui a dit « sadiques » ?



DE L'AUDACE Prendre son temps ne mène à rien, vos ennemis vous harcèleront...

les Taïdans, ils seront sur vous bien assez tôt ! Comme c'est votre dernière mission, n'hésitez pas à utiliser tous vos stocks de ressources. Vous verrez sur les senseurs un groupe de frégates ioniques en train d'attaquer votre vaisseau mère par en dessous. Vous devez les intercepter au plus vite. Ne vous occupez pas du transport qui largue des chasseurs au-dessus de votre tête. Placez votre puits gravitationnel au-dessus du vaisseau mère et assignez-lui un groupe de vaisseaux. Lancez tous vos gros vaisseaux sur les attaquants du dessous (en un seul groupe). Les frégates à ions doivent absolument empêcher vos ennemis d'atteindre le vaisseau mère. Activez le puits gravitationnel : dès que les chasseurs taïdans y seront prisonniers, envoyez vos propres chasseurs et corvettes contre eux. Essayez de récupérer des destroyers et croiseurs taïdans avec vos corvettes. Quand l'assaut aura été repoussé, réparez vos gros vaisseaux, une seconde vague va sortir de l'hyperespace et se placer derrière et au-dessus du vaisseau mère. Réassignez les corvettes de réparation au vaisseau mère et attaquez les nouveaux arrivants, frégates contre frégates, destroyers contre destroyers.

Quand vous en aurez fini avec ceux-ci, une troisième vague d'attaquants arrivera par en dessous. Envoyez la flotte sur eux en vous servant des senseurs à longue portée. Heureusement, les rebelles vont apparaître bientôt au-dessus du vaisseau mère. Mélangez les appareils qu'ils vous confient à votre groupe de vaisseaux lourds et attaquez le vaisseau mère taïdan dès que vous serez venu à bout des attaquants. Laissez quelques appareils costauds à proximité du vaisseau mère et démarrez la construction de quelques croiseurs et corvettes de défense. Quand vous approcherez du vaisseau ennemi, commencez par éliminer les appareils qui le protègent et ne lancez les vaisseaux lourds et les frégates ioniques contre le vaisseau mère que lorsque vous serez tout près. Sa destruction marquera la fin de votre long voyage. ■

- Rémy Goavec

INTERCEPTEUR Plus puissant et plus rapide que le scout, l'intercepteur est le chasseur de base. Attention à sa faible portée.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS

Gen4 PC CD-Rom

GEN120

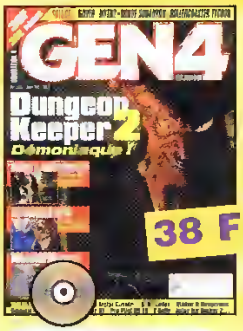
SPÉCIAL HEAVY GEAR 2
SILVER, SOUTH PARK,
SUPERBIKE
1 CEDEROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

GEN121

AVENGING ANGEL, X-WING
ALLIANCE, CIVILIZATION CALL
TO POWER, WARZONE 2100
1 CEDEROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

GEN122

STAR WARS EPISODE1-RACER,
ALIENS VS PREDATOR
1 CEDEROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS



GEN123

DUNGEON KEEPER 2
DISCWORLD NOIR
1 CÉDEROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

GEN124

TOTAL ANNIHILATION KINGDOM
LE MÉDIÉVAL ENFIN FANTASTIQUE !
2 CÉDÉRDMS
DES MEILLEURES DÉMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS
D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET.

GEN125

DRAKAN LE PREVIEW
ET LA DÉMO
2 CEDEROMS
DES MEILLEURES DÉMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCES
GRATUIT À INTERNET.
+ UN COMICS SEMIC
GEN 13 EN CADEAU

GEN126

COMMAND AND CONQUER
SOLEIL DE TIBERIUM,
13 PAGES DE TESTS
2 CÉDÉRDMS
DES MEILLEURES DÉMOS DU
MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS
GRATUIT A INTERNET

GEN127

RAYMAN 2, LE RETOUR
LES SOLUCES DE
KINGPIN, DUTCAST ET
ALIENS VS PREDATOR
2 CEDERDMS
DES MEILLEURES DÉMOS
DU MOIS ET DES GODDIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS
GRATUIT À INTERNET

GEN128

THE NOMAD SOUL
DAVID BOWIE,
STAR VIRTUELLE DE LA
SURPRODUCTION D'EIDOS
EN CADEAU, LA SOLUTION
COMPLÈTE ET LE
CACHE-CLAVIER COMMAND
& CONQUER 2
2 CEDERDMS
DES MEILLEURES DÉMOS

GEN129

EN EXCLUSIVITÉ :
LA DÉMO JOUABLE
DE TOMB RAIDER IV™,
LA RÉVÉLATION FINALE !
PRATIQUE, LE GUIDE DE
NOËL 99 : 30 JEUX ET
BONNES AFFAIRES !
2 CEDERDMS
DES MEILLEURES DÉMOS

...ET COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION !

Gen4 PC CD-Rom

Bon de commande

Références	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	TOTAL
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	=	F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à : Computec Pressimage - service commande anciens numéros
Impasso Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1
Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax : 05-61-43-44-66

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :
❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
..... Tél : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Pays .....
Je règle par : ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage
❑ carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire fin : ../..
Date et signature : .../.../

B130

Âme errante

The Nomad Soul | Parvenez à vaincre les démons sans y perdre votre âme.

APOCALYPSE NOW Apprêtez-vous à semer la mort et la destruction aux commandes d'un beau Mécagarde chromé.

Le voyage de votre âme dans la dimension d'Omikron est peut-être fascinant mais pas toujours facile. Pour ne pas vous y perdre, voici un guide qui vous permettra de ne pas gâcher de beaux corps inutilement – et de ne pas finir en enfer !

The Nomad Soul n'est pas un jeu linéaire. Non seulement vous n'êtes pas obligé d'effectuer les actions dans l'ordre donné ci-dessous, mais vous pourrez trouver d'autres moyens pour arriver au même résultat. Lorsque plusieurs actions sont possibles, je ne donne ici que la plus directe. N'épuisez pas toutes les possibilités de dialogue mais laissez-vous guider par la logique. De même, aucune énigme ne demande de solution absurde ou tirée par les cheveux.

The Nomad Soul n'est pas linéaire, d'où l'existence de plusieurs moyens pour arriver au même résultat.

Observez bien les alentours pour trouver les indices qui feront avancer votre aventure, ainsi que les anneaux magiques. Bien que le jeu fonctionne par points de sauvegarde, ils sont bien disséminés et les anneaux sont nombreux si vous savez ouvrir les yeux – et tuez suffisamment de démons ! Ne négligez pas non plus l'entraînement au combat qui pourra faire de vous le fléau des démons !

PREMIERS PAS Votre première étape doit être l'appartement de Kay'l où sa charmante épouse vous donnera de précieuses informations. Sur l'oreiller ? Eh bien, en fait, oui !

Anekbah

La séquence d'intro terminée, suivez le passage éclairé et prenez les anneaux magiques. Avancez jusqu'à vous retrouver dans la rue, marchez un peu, le générique commence. Admirez le paysage et écoutez la chanson. Quand vous retrouverez votre liberté de mouvement, appelez un *slider* (ces drôles de voitures sans roues) à l'aide de votre *sneak* (commande verte) et rendez-vous à l'appartement de Kay'l. Le *slider* va vous laisser juste devant l'immeuble (la porte est difficile à distinguer). Montez dans l'ascenseur et utilisez la clé de Kay'l sur le panneau. Entrez dans l'appartement et commencez par prendre de l'argent dans la petite table située dans le coin gauche du salon. Allez ensuite regarder les infos holographiques, puis passez dans la chambre où, en fouillant, vous devez trouver l'insigne de Kay'l, un Medikit et une

ordonnance pour des somnifères. Allez dans la cuisine, où vous trouverez une bière, de la nourriture pour le lézard et des anneaux magiques. Retournez dans le salon, cela déclenchera une cinématique qui vous permettra de rencontrer Telis, la femme de Kay'l. Parlez-lui, ce qui vous permettra d'en savoir plus. Ensuite, ramassez le flingue sur le sol et nourrissez le lézard. En échange, il vous remettra une petite clé. Vous pouvez ensuite quitter l'appartement, à moins que vous ne préfériez passer un petit moment avec Telis... Une fois dehors, ouvrez votre *sneak* et examinez le badge de Kay'l : vous y verrez l'adresse du poste de police, ce qui va vous permettre d'y aller en *slider*.

Le poste de police

Entrez, utilisez le badge de Kay'l sur le panneau, passez devant le Mécagarde (oui, moi aussi je sursaute à chaque fois) et prenez l'ascenseur. Le bureau de Kay'l est au niveau - 2, c'est la porte bleue. Utilisez encore l'insigne pour rentrer. Prenez les Seteks qui se trouvent dans le tiroir puis lisez tous les fichiers actifs dans l'ordinateur de Kay'l. Allez ensuite voir dans l'armoire. La boîte s'ouvre avec la petite clé récupérée dans l'aquarium. Lisez le parchemin. Allez ensuite vers l'ascenseur, cela déclenchera un appel de votre chef. Allez voir la charmante capitaine Lea au niveau - 4 et parlez-lui. La conversation terminée, n'oubliez pas de prendre vos ordres de mission sur son bureau, ainsi que le dossier et la clé. Rendez-vous au

■ **TEKKEN-LIKE** N'hésitez pas à vous entraîner sérieusement au début du jeu.

niveau - 1 et allez parler à Tarek et à Boog. Ensuite, allez au niveau - 3, parlez au garde, donnez-lui l'ordre de mission, suivez-le jusque dans la cellule de Jenna. Lisez son dossier et parlez-lui (en la rassurant, bande de sadiques !). Telis va vous appeler. Quittez le QG et allez la rejoindre au restaurant en prenant le *slider*.

Restaurant de la rue Tahira

Entrez et allez rejoindre Telis à la table du fond. Parlez-lui. À la fin de la conversation, vous serez appelé pour un hold-up. N'oubliez pas de prendre le talisman avant de sortir.

Le supermarché

Avant d'entrer, vérifiez votre niveau de santé et faites-le remonter (en mangeant ou en utilisant un Medikit) si besoin est. Après une cinématique, vous allez vous retrouver dans une vue subjective (comme dans Quake). Faites le tour de l'endroit et tuez tous les bandits si vous le pouvez (il y a des Medikits sur le sol, passez dessus pour vous soigner). Si vous

CHEAT CODES

Revenant
Appuyez sur « **Entrée** » (impossible quand vous tenez une arme) puis
Alreadydead : invincible
Potionsnlotions : potions
Alchemy : 999 999 or
Nahkranoth : tuez un monstre d'un seul coup
Noamnesia : niveau 30 pour le perso
Abracadabra : mana fixe et tous les talismans
Gimmesomegrub : 5 de chaque aliment
Lookunderthehood : perso nu
Augmentez votre niveau, allez voir Jong et utilisez le code Nahkranoth. Chaque coup que vous porterez à Jong vous fera gagner de l'expérience. Ne vous entraînez pas trop longtemps avec lui où vous le tuerez. Quittez la pièce quand il commence à disparaître et rentrez à nouveau, il sera à nouveau en pleine forme. Continuez jusqu'à ce que vous ayez atteint le niveau souhaité.

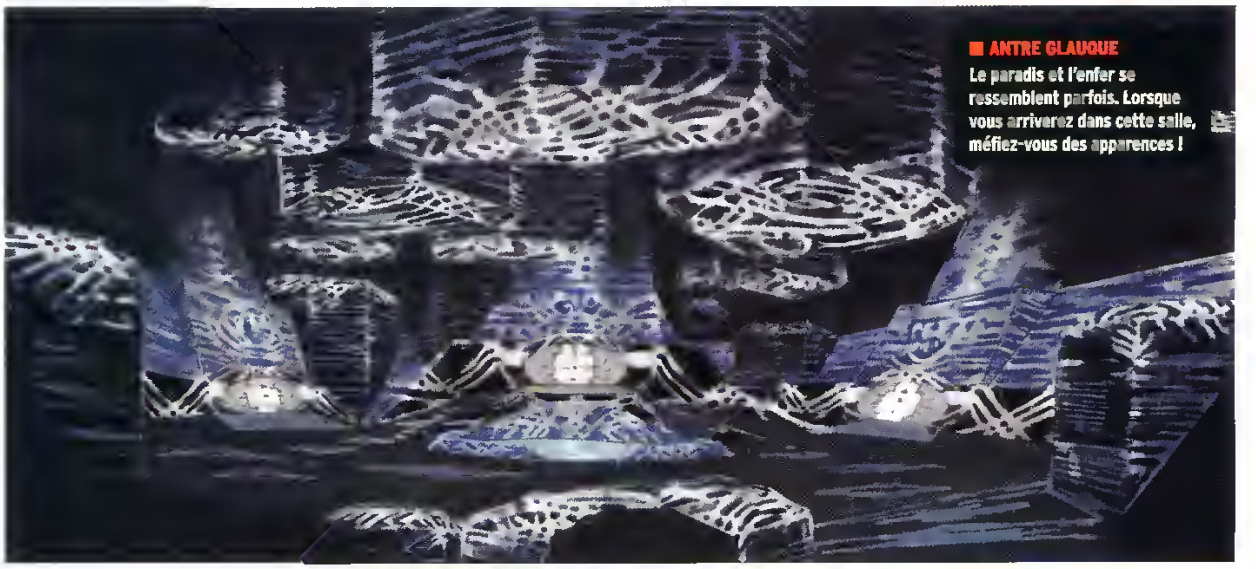
les avez tous tués, l'employé vous parlera du dernier assaillant, au sous-sol. Descendez et combattez-le. Une fois vaincu, il laissera tomber des objets utiles. Sortez et appelez le *slider* pour visiter l'appartement de Jenna.

L'appartement de Jenna

Utilisez sa clé sur le panneau de l'ascenseur de votre choix. Il y a une petite clé dans les toilettes qui vous permettra d'ouvrir le coffre. Prenez les objets et lisez le papier, puis examinez les ampoules électriques du séjour, ce qui ouvrira un compartiment secret. Prenez le Decaqun et les pamphlets. Retournez ensuite au QG.

Poste de police

En face du poste de police, se trouve une pharmacie. Traversez prudemment et allez chercher votre somnifère en donnant l'ordonnance à la pharmacienne. Allez ensuite faire votre rapport au capitaine. Prononcez-vous pour l'innocence de Jenna et allez chercher le café que vous demande le capitaine (le distributeur est dans la salle de repos). Une fois que vous l'aurez, utilisez votre *sneak* pour y verser le somnifère et ramenez-le à votre chef bien-aimée. Elle s'effondre au bout de quelques secondes. Fouillez son bureau et prenez tout ce qui vous intéresse, en premier lieu sa plaque d'identité. Descendez à la salle des archives, la plaque de Lea va vous y donner accès. Allez vers l'ordinateur et lisez les dossiers classés secrets. Allez ensuite à la morgue.



■ **ANTRE GLAUQUE**
Le paradis et l'enfer se ressemblent parfois. Lorsque vous arriverez dans cette salle, méfiez-vous des apparences !

SODOME ET GOMORRHE
Votre enquête vous mènera dans les pires bouges de la cité. Ligues de vertu s'abstenir !

La morgue

Entrez et parlez à la réceptionniste. Allez voir le docteur Yudin qui se trouve au crématorium (porte de gauche), parlez-lui avant de vous rendre à la chambre froide (au fond du couloir de droite). Servez-vous de l'ordinateur pour accéder au corps de Den. Examinez-le et prenez son *sneak*. Entrez ensuite dans l'autre pièce et examinez le corps de la femme. Prenez l'instrument chirurgical et utilisez-le sur elle pour récupérer l'échantillon. Allez ensuite l'examiner avec l'appareil qui se trouve près de Den. Faites ensuite un saut au QG pour demander à Tarek comment réparer le *sneak* de Den, puis sortez et descendez au niveau - 1. Appelez un *slider* et allez à Qalisar.

Qalisar

Allez à l'échoppe de Fu-An (au bout à gauche de la rue surélevée) et donnez-lui le *sneak*. Payez les 400 Seteks pour qu'il transfère l'insigne de Den dans votre propre *sneak*. Trouvez ensuite le Aka's Bar et parlez au barman. Parlez-lui d'Anissa et menacez-le pour qu'il vous renseigne. Parlez à Anissa puis suivez-la dans le couloir, reprenez la conversation et demandez-lui de vous montrer le papier. Elle va aller dans sa loge. Quand vous l'entendrez crier, utilisez votre arme sur la serrure et rentrez dans la pièce. Fouillez son corps, prenez la clé autour de son cou et remarquez l'uniforme bleu qui s'enfuit. Prenez la carte de Den dans le placard puis actionnez l'interrupteur sur la petite table pour révéler le coffre-fort. Ouvrez-le avec la clé et prenez le papier. Sortez du bar et allez à l'espèce de sex-shop situé entre le bar et la boutique de Fu-An. Là, achetez un poster X, puis descendez au niveau de la rue. Affichez la carte dans le *sneak* et rendez-vous au temple. Suivez les instructions du papier (avancez vers l'espèce de bloc puis vers la droite et faites « Entrée »), vous trouverez le sortilège de réincarnation. Appelez ensuite un *slider* pour retourner au QG de la police.

Poste de police

Descendez au niveau - 2 et utilisez l'insigne de Den pour entrer dans son bureau. Prenez la clé de son appartement dans le tiroir du bureau et le bout de papier dans l'armoire. Allez ensuite donner le poster à Boog (il vous remettra un passe pour fouiner dans les bureaux), Tarek va venir vous parler. Allez vers la sortie pour déclencher un appel de Telis. Une fois que vous l'aurez écouté, appelez un *slider* et retournez chez Kay'l.

L'appartement de Kay'l

Ramassez le papier par terre, lisez-le et retournez dans l'ascenseur. Vous arrivez sur le toit. Soignez-vous si besoin est. Avancez vers Telis et parlez-lui. Elle va se transformer en démon et vous devrez l'affronter à mains nues (si vous perdez, votre âme passera dans un autre corps). Ramassez les anneaux magiques et avancez vers l'ascenseur. Une femme mystérieuse va venir vous parler. Descendez, appelez un *slider* et rendez-vous au supermarché de la zone 9.

Le sorcier

Parlez au moine yeshu qui se tient devant le supermarché, montrez-lui le talisman de Telis et il vous conduira chez le sorcier. Parlez-lui et donnez-lui l'échantillon de peau que vous avez trouvé à la morgue pour qu'il puisse fabriquer votre arme. Prenez-la, sortez et allez chez Den.

L'appartement de Den

Servez-vous de sa clé dans l'ascenseur. Une fois chez lui, examinez sa photo de mariage, poussez la statue du tigre et appuyez sur un bouton pour faire apparaître le coffre. La combinaison n'est autre que la date du mariage de Den (7213). Prenez l'enregistrement, la carte et le passe

CHEAT CODES

Nocturne
Appuyez sur « **F10** » puis taper les codes suivants :
Godgames : invincible
Winblows : toutes les armes
Skeletonkey : clé du squelette
Moreammo : munitions
Goremode : violence gratuite (démembrements)
Burningstake : fleches empoisonnées
Thunderstorm : pluie
Snowstorm : neige
Bighead : grosses têtes
Healme : santé a fond
Silver : 500 balles en argent
Aqua : 500 balles à l'eau bénite
Mercury : 500 balles au mercure
Oldhat : autres chapeaux
Freezer : gel des ennemis
Ifarted : masque à gaz
Recharge : nouvelles batteries
Bigboom : surprise !

Abonnez-vous !

3 NOS GEN4 PC
84 F
PRIX DE VENTE PUBLIC

3 NOS GEN4 CONSOLES
66 F
PRIX DE VENTE PUBLIC

SOIT PAR TRIMESTRE 150 F

POUR VOUS
LES 2 MAGAZINES

87 F SEULEMENT PAR TRIMESTRE

*Les 2 magazines peuvent être envoyés à des personnes et/ou à des adresses différentes !

Toute l'actualité des jeux consoles et PC enfin réunie*...

Pour 1 F de plus par mois !

recevez également GEN4 Consoles, votre magazine PlayStation, Nintendo 64 et Dreamcast.

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

A retourner dûment complété et accompagné d'un relevé d'identité bancaire à
Computec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

❑ Oui, je souhaite recevoir tous les mois GEN4 PC et GEN4 Consoles. Je peux résilier et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. **J'autorise la société Computec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 87 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).**

B130B

Adresse de réception de GEN4 PC ❑ Abonnement ❑ Réabonnement

NOM ..... Prénom :

Adresse : .....

Code postal ..... Ville .....

Adresse de réception de GEN4 Consoles ❑ Abonnement ❑ Réabonnement

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal : ..... Ville .....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J autorise l'établissement teneur de mon compte a prélever sur ce dernier si la situation le permet tous les prelevements ordonnes par le creancier designe ci dessous En cas de litige sur un prelevement je pourrais en faire suspendre l'execution par simple demande a l etablissement teneur de mon compte Je ferai mon affaire de tout differend relatif a ces prelevements

N° NATIONAL D'ÉMETTEUR
447330

TITULAIRE DU COMPTE

NOM / Prenom
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

NOM ET ADRESSE DU CREANCIER

COMPUTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

DESIGNATION DU COMPTE A DÉBITER

code banque | code guichet

numero du compte | cle RIB

ETABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE A DÉBITER

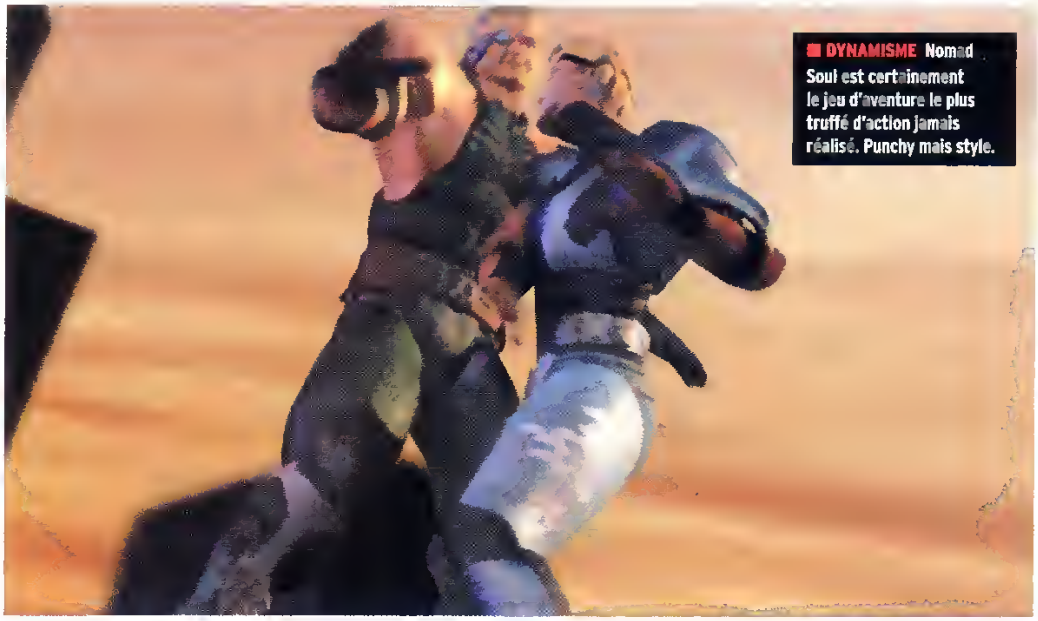
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Date :
Signature .

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN R.I.B, R.I.P ou R.I.C.E

Réflechissez bien avant de changer de corps : on sait ce qu'on perd mais on ne sait jamais ce qu'on gagne !



DYNAMISME Nomad Soul est certainement le jeu d'aventure le plus truffé d'action jamais réalisé. Punchy mais style.

CHEAT CODES

GTA 2
Tapez les codes suivants à la place de votre nom.
Itsallup : choix du niveau
Livelong : santé illimitée
Navarone : toutes les armes
Losefeds : pas de police
Desires : ennemi public n° 1
Muchcash : 500 000 dollars
Highfive : multiplication par 5
Bigscore : 10 millions de points
Nofrills : « debugage »

Delta Force 2
Appuyez sur « ² » pour obtenir la console
Thetrooper : invincible
sunandsteel : recharger
diewithyourbooy son : munitions illimitées
stillife : invisibilité
revelation : surprise !

GP500
Rentrez ces codes à la place du nom :
!Scooter! : sur un scooter, en costard
Ghostriders : fantôme
BeamTeam : nouvelles motos
RedJocks : conduisez en slip

de sécurité. Regardez l'enregistrement sur le lecteur à votre gauche. Tarek arrive et se transforme en démon. Battez-vous contre lui, ramassez les anneaux et allez au QG.

Poste de police

Descendez au niveau - 5, allez dans les salles de ventilation et montez vers la gauche. Ouvrez les barreaux avec le passe, actionnez le levier pour faire se lever la fenêtre, sautez dans l'eau, nagez jusqu'au bord, sortez et ramassez le câble électrique dans le passage. Retournez à la salle de contrôle et utilisez le câble sur le panneau électrique. Une porte s'ouvre, sortez de la salle et empruntez-la. Sautez sur les pales. Votre ennemi se trouve à droite, mais les deux autres chemins recèlent des bonus. Avancez dans le tunnel jusqu'à un trou, vous tomberez dans le bureau de Gandhar. Refaites le plein d'énergie après avoir fouillé la pièce : vous diriger vers le bureau fera apparaître un démon. Prenez le passe pour Jaunpur dans le tiroir du bureau puis appuyez sur le bouton pour ouvrir un panneau secret. Entrez la combinaison notée sur le papier d'Anissa, ce qui vous mènera à la tanière de Ghandar. Avancez, parlez à Matanboukous, avant de vous retrouver à nouveau en vue subjective. Avancez vers Gandhar mais attention, la passerelle va s'effondrer sous vos pieds. Après un petit discours, Gandhar va commencer à vous tirer dessus. Évitez ses tirs et visez la tête. Quand il sera mort, ramassez Seteks, mana et anneaux sur le chemin du retour, sautez dans l'eau et nagez.

Anekbah

Après avoir parlé à Jenna, vous devez aller à Jaunpur. Si vous êtes toujours dans le corps de Kay'l (désormais recherché), vous devez posséder quelqu'un d'autre. Vous pouvez soit utiliser le sortilège soit économiser de la mana en vous faisant tuer par le Mécagarde placé devant l'accès à Jaunpur. Avant de partir, allez voir le mendiant qui se trouve derrière le coin droit de la rue. Si vous avez une potion à lui donner, il vous indiquera une cache pleine de bonus. Montrez le passe au Mécagarde. Quand vous serez dans Jaunpur, allez au bar de droite pour prendre le *flyer* du concert des Rêveurs, puis appelez un *slider* pour vous rendre au temple. Là, parlez à Yoq et suivez-le. Montez sur le rebord pour atteindre le trou dans le mur. Placez-y le talisman de Telis pour ouvrir un passage secret. Prenez un cierge, puis l'ascenseur et avancez jusqu'à ce que vous retrouviez Jenna. Suivez-la puis reparlez-lui. Allez dans la pièce qu'elle vous désigne et parlez à Dakobah. Quand vous aurez fini votre conversation, visitez toutes les pièces, surtout la chambre de Jenna qui pourra vous donner quelques infos complémentaires. Allez voir Namtar qui va vous confier votre première mission. Retournez voir Jenna et parlez-lui de votre mission. Allez ensuite voir Krill dans sa

L'OFFRE PARTENAIRE

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Du 23 décembre au 25 janvier 2000, faites-vous REMBOURSER* ce Gen4 PC par le magasin SCORE GAMES

Liste des magasins en pages 176-177
ou sur le 3615 SCOREGAMES

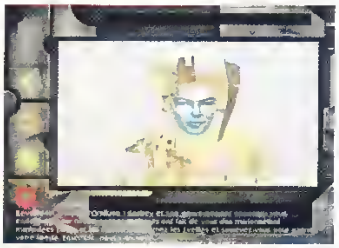
* Pour 300 francs d'achats, sur présentation du coupon ci-dessous.

COUPON GEN4 PC N°130

-28 FF

Bon pour 28 francs de réduction sur tout achat supérieur à 300 FF.

Valable du 23/12/99 au 25/01/00



BOZ LE BOSS Voici le chef des Illuminés, la secte que vous allez aider.

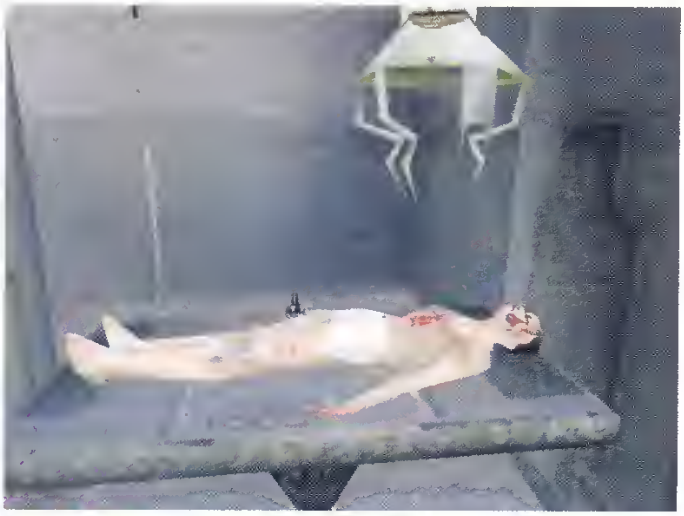
chambre, parlez-lui et prenez le détonateur dans son placard. Passez ensuite la toute petite porte pour trouver le droïde Soks qui vous donnera les explosifs. N'allez pas encore voir Meshka'n, mais vous pouvez vous entraîner au combat avec Yog.

Les docks

Sortez par l'ascenseur (à côté de la drôle de porte de pierre). Prenez un *slider* pour vous rendre au pont, traversez-le et avancez jusqu'à trouver des marches métalliques. Montez (en faisant « Entrée »), vous allez repasser en vue subjective. Vous devez distraire les deux Mécargardes qui veillent sur la sortie. Pour cela, tout en combattant vos ennemis, vous devez activer deux leviers. Quand ce sera fait, courez et prenez la grande porte. Sautez sur la plate-forme mobile et activez-la, puis sautez sur la plate-forme suivante, plongez et actionnez le levier qui se trouve sous l'eau. Nagez jusqu'à la plate-forme mobile de l'autre côté de la rivière, activez-la, marchez le long de la rive et actionnez le levier avant de sauter dans l'eau et de nager jusqu'au point de sauvegarde. Là, remontez sur la plate-forme mobile, activez-la et sautez jusqu'à la base du pont. Placez la charge sur le pilier et plongez pour éviter l'explosion.

CHEAT CODES

Seven Kingdoms II
Pendant une mission, tapez : « !!##%%&& » pour afficher le message « Cheat codes enabled » Puis entrez un des codes suivants :
CTRL+M : toute la carte
CTRL+T : toutes les techniques
CTRL+U : mortel/immortel
CTRL+D : infos sur l'intelligence artificielle
CTRL+\ : + 1 000 en nourriture
CTRL+Z : construction rapide
CTRL+C : + 1 000 en trésor
CTRL+; : + 10 en population dans la ville sélectionnée
CTRL++ : votre siège du pouvoir est plein
ALT+CTRL+E : + 10 en reputation
ALT+CTRL+R : + 10 en réputation
ALT+CTRL+J : + 20 en dommages pour le bâtiment selectionné
ALT+CTRL+K : - 20 en dommages pour le bâtiment sélectionné
ALT+CTRL+X : - 1 000 en tresor
ALT+CTRL+C : - 1 000 en nourriture



RIGOR MORTIS Votre coéquipier est en piteux état, mais on lui a laissé son *sneak*, sorte de super ordinateur portable. Si seulement vous pouviez le faire réparer.

Base des Éveillés

Allez parler à Namtar pour qu'il vous donne votre nouvelle mission. Allez à la librairie ou le contact des Éveillés vous attend. Montrez le talisman à l'homme qui attend au coin et prenez le système électronique qu'il a placé pour vous sur l'étagère.

Les toits

Montez sur les toits (près de l'entrée des Jardins de Jahangir) et suivez les margues jusqu'à ce que vous trouviez un Mécagarde en faction. Placez-vous à la droite du Mécagarde et montez au mur par les degrés métalliques. Poussez la caisse du milieu sur le Mécagarde. Descendez et entrez par la porte à sa gauche. Allez sur la plate-forme de bois et appuyez sur le bouton. Allez de toit en toit jusqu'à ce vous trouviez l'Antenne et placez-y le bidule électronique. Boz va parler. Lorsqu'il aura fini, dirigez-vous vers le puits.

Base des Éveillés

Parlez à Namtar pour qu'il vous remette la clé. Sortez de sa cellule et allez voir Dakobah. Il vous parlera de magie et vous donnera la clé de sa bibliothèque. Là, vous trouverez l'ascenseur en panne. Allez voir Soks et donnez-lui le vaporisateur qui se trouve sur une table.
En échange, il vous donnera un piston électromaqnétique qui va vous permettre de réparer l'ascenseur. Ramassez tout et sortez. Lisez le livre sur *Les Signes de l'art magique* et regardez les portes bleues près de la chambre de Jenna, elles vous fourniront la combinaison qui permet de pénétrer dans le temple de Xendar.

Temple de Xendar

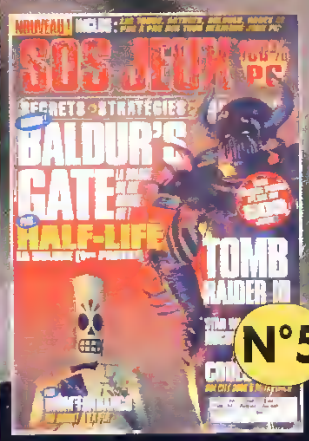
Appuyez sur les boutons de la porte près de la cellule de Krill pour qu'ils soient semblables à ceux que vous possédez. Quand la porte sera ouverte, vous verrez apparaître Dakobah. Entrez dans le temple et prenez les feuilles et les gouttes d'ombre dans la première pièce. Sautez dans l'eau et nagez jusqu'à la deuxième pièce. Examinez la momie sur l'autel et prenez le Beshem, le joyau et la poudre de crâne. Lisez le livre sur *Les Rites secrets de l'art* qui vous indiquera comment placer les objets (y compris un cierge). Mettez-vous à l'emplacement

MAUVAIS SERVICE Ce barman est encore moins aimable qu'un videur parisien : vous n'obtiendrez de renseignements que par la menace. Alors mon grand, à quand remonte ta dernière inspection sanitaire ?

SOS JEUX

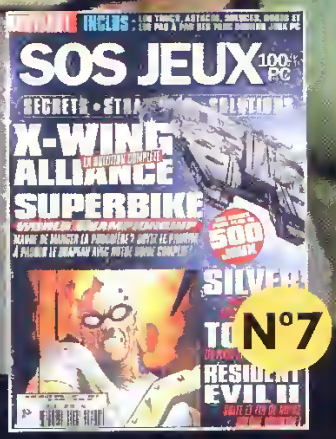
Le magazine 100 % soluces 100 % PC

Toutes les soluces de vos jeux préférés...



Baldur's gate : la soluce exclusive - Half-Life la première partie
+ un CD-Rom de démos et patches.

La soluce complète de Starcraft Brood War
+ le guide ultime pour la domination planétaire d'Alpha Centauri.



La soluce complète de X-Wing Alliance
Des cheats pour plus de 500 jeux. Un CD-Rom avec 12 démos, 6 trainers, des patches et des goodies.

La soluce complète de Dungeon Keeper 2
22 pages de guide pour Alien VS Predator
Un CD-Rom avec 6 démos, des patches, des goodies et des trainers.

Recevez-les directement chez vous par courrier :
Remplissez et retournez-nous ce coupon à l'adresse suivante : Computec Pressimage
Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville -BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

Nom : . . . . . .
Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .
Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage
❑ carte bancaire n° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
expire fin : . . / . .
Date et signature . . / . . /2000

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
SOS5	39 F		10 F	
SOS6	39 F		10 F	
SOS7	39 F		10 F	
SOS8	39 F		10 F	
			TOTAL	

B130

CHEAT CODES

FreeSpace 2

ATTENTION : si vous utilisez un *cheat*, vous ne pourrez pas avancer dans la campagne. Une seule exception : si vous allez dans un scénario, que vous lancez le code **Armes illimitées** et que vous quittez cette partie pour reprendre la campagne, vous aurez un armement illimité ET vous pourrez progresser dans la campagne. Pendant le jeu, tapez **www.freespace2.com** ce qui devrait activer le message **Cheats activated.** Maintenez le enfoncé et entrez l'un des codes suivants :

O : faites défiler toutes les armes primaires
9 : faites défiler toutes les armes secondaires
Alt+G : tous les objectifs bonus sont complétés
Alt+Shift+K : 10 % de dommages à votre cible
Alt+K : 10 % de dommages pour vous
C : envoyez un message à vos ennemis
I : invulnérabilité
K : cible détruite
G : tous les objectifs principaux sont accomplis
O : lois physiques façon Descent
R : réarmez la cible
Shift+C : mesures de défense pour toute la flotte
Shift+G : objectifs secondaires accomplis
Shift+I : cible invulnérable
Shift+K : destruction du sous-système pris pour cible
Shift+W : armes illimitées pour tous les vaisseaux
W : armes illimitées pour votre vaisseau

prévu pour déclencher une cinématique puis prenez le Beshem béni et quittez Xendar. Sortez et prenez un *slider* pour vous rendre au dépôt secret.

Le dépôt secret des Éveillés

Utilisez la carte du *sneak* pour trouver la bonne porte qui est bien cachée. Utilisez la clé, descendez les escaliers et parlez à Jenna. Prenez la bombe, sortez et rendez-vous à l'armurerie de la zone 29.

Armurerie de la zone 29

Parlez au vendeur qui va refuser de vous renseigner. Incarnez-vous alors dans Iman à qui il dira tout ce qu'elle veut. Allez dans une librairie et achetez une carte des égouts.

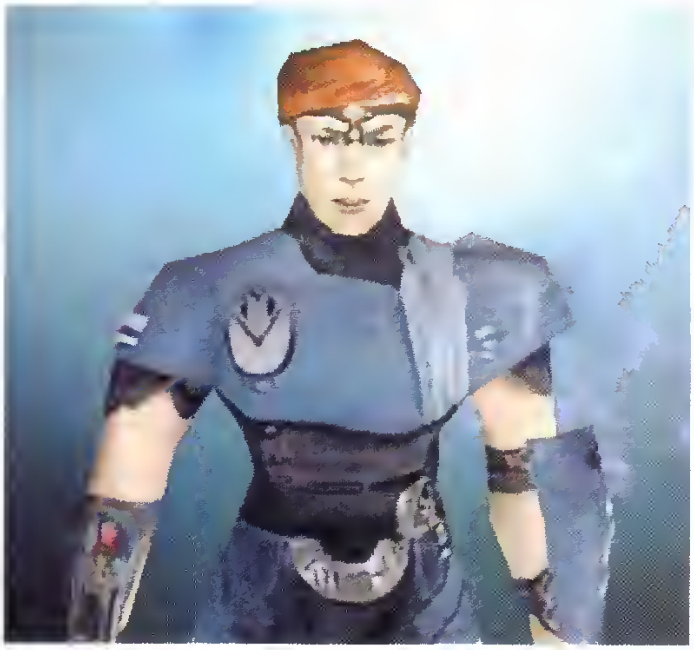
Tetra

Plongez dans l'eau là où la carte des égouts vous l'indique, actionnez le levier sous-marin et nagez dans le tunnel secret jusqu'à ce que vous puissiez faire surface. Courez et sautez dans le trou au bout du couloir. Dans les douches, prenez la première à gauche, combattez l'ouvrier agressif et fouillez les placards pour trouver un passe Tetra. Utilisez sur la porte et préparez-vous au combat.
Vous devez franchir quatre zones et placer les bombes au fur et à mesure de votre progression.
Vers la fin, vous devrez activer trois consoles dans chacune des pièces où se trouvent des techniciens. Prenez l'ascenseur pour quitter l'usine. Courez dans l'allée où vous retrouverez Jenna.

■ **EXCÈS DE ZÈLE** Cet employé trop zélé de la Corporation est un peu agressif, mais si vous le battez, ses collègues détaleront. J'espère que vous vous êtes entraîné...

Prison de Pamoka

Parlez à Criff et à Jenna et prenez la Coupe. Placez-vous devant le garde et utilisez-la (toutes les insultes fonctionnent). Fouillez-le, prenez-lui la clé de la cellule, allez dans la cellule de Jenna pour lui parler. Avancez jusqu'à un garde et utilisez le Multiplan dans la pièce derrière lui pour reprendre vos objets. Allez voir le garde et réincarnez-vous en lui, puis retournez libérer Jenna. Suivez-la et allez parler au garde devant la porte.



■ **NOBLES ÂMES** Lorsque Kay'l vous demandera de venir le rejoindre, ne répondez pas non si vous ne voulez pas que votre aventure soit très courte.

Base des Éveillés

Allez parler à Soks du traître et suivez-le dans la chambre de Krill et prenez-y le tournevis. Allez ensuite à la chambre de Meshkan et utilisez le tournevis pour l'ouvrir. Examinez son corps, prenez le journal, la clé et l'acide. Rendez-vous ensuite à la bibliothèque et utilisez la clé pour ouvrir le coffre, prenez les objets avant d'aller à la salle d'entraînement de Yob examiner les vêtements de Namtar pour prendre sa clé. Allez à sa cellule, ouvrez-la avec la clé, poussez l'armoire près du bureau et utilisez l'acide sur la porte secrète pour l'ouvrir.
Prenez le cube démoniaque et allez vers la porte pour avoir un message d'Astaroth. Prenez la corne sur le trophée au mur. Allez ensuite dans la salle d'entraînement et concoctez le sortilège qui permet de démasquer les démons (la recette est dans *Ars Magica Vo. XXXVII*). Utilisez le Behsem sur la corne puis sur la rosée. Allez voir Namtar et utilisez le sort sur lui, avant de le combattre. Parlez ensuite à Dakobah qui vous donnera le sort de Résurrection et l'adresse de Boz. Quittez la base et prenez un *slider* pour vous rendre à l'appartement de Boz.

Boz

Passez les grandes portes, allez vers la gauche et descendez les marches. Placez-vous devant l'ordinateur et utilisez-le. Après avoir parlé à Boz, prenez le passe

MICRO DINGO

N°14 actuellement en kiosque

Carmen Electra
De Alerte à Malibu à la prison !
Ses sites, ses fans, tous les goodies...

KILL JAR-JAR
Le jeu pour tuer celui qui a gâché Star Wars !

Cameron Diaz
Les plus beaux yeux du net mais aussi toutes les stars du moment, les sites les plus stupides les blagues les plus drôles.

Un cédérom Mac et PC
Des jeux et des sharewares délirants, des vidéos étonnantes, du charme et des tonnes de gadgets pour PC et Mac.

INTERNET EN DÉLIRE LA MICRO EN FOLIE !

SPÉCIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO EN

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

AGE OF WONDERS vf	345
BATTLE ZONE 2 vf	289
CREATURES 3 vf	239
DAKATANA vf	335
DIABLO 2 nf	319
DIE HARD TRILOGY	[illegible]
EAST FRONT 2	[illegible]
FLANKERS 2.0	325
FOOTBALL MANAGER 2000 vf	289
FORD RACING vf	289
FORMULA ONE 99 vf	287
FREESPACE 2 vf	319
GORKY 17 vf	289
GUERILLA jagged alliance 2 vf	329
HEROES M & M 3 scen. vf	179
IMPERIUM GALACTICA 2 vf	329
INTERSTATE 82 vf	289
LES 24H DU MANS vf	279
LINKS LS 2000	329
MESSIAH vf	315
PHOENIX	249
PRO PINBALL Fantastic journe	245
QUAKE 3	329
SEPTERRA CORE	299
SILENT HUNTER 2	329
SOLDIERS OF FORTUNE	287
THE LONGUEST JOURNEY vf	335
ULTIMA ASCENSION vf	335
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	199
UNREAL TOURNAMENT vf	329

101 AIRBORNE JUN 44 vf	199
1937 SPIRIT OF SPEED vf	329
ABOMINATION vf	329
AGE OF EMPIRES GOLD vf	199
AGE OF EMPIRES scen. vf	149
AGE OF EMPIRE 2 vf	335
ALIEN VS PREDATOR vf	319
ANNO 1602 vf	249
ARMORED FIST 3 nf	289
ARMY MEN 2 vf	289
ATLANTIS 2 vf	335
BALDUR S GATE DELUXE vf	379
BATTLE OF BRITAIN vf	329
BRAVEHEART vf	199
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CAESAR 3 vf	199
CANAL + FOOTBALL 2000 vf	289
CASTROL HONDA 2000 vf	289
CHESS MASTER 6000 vf	289
CHRONIQUES lune noir vf	199
CIV 2 TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	199
CLOSE COMBAT TRILOGY vf	289
CLOSE COMBAT IV vf	325
CODENAME EAGLE vf	335
COMMANDOS 1 + 2 vf	289
CORSAIRS GOLD vf	329
CROISADES 2000 vf	319
DARKSTONE vf	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	189
DELTA FORCE vf	325
DIABLO – HELLFIRE nf	169
DISCWORLD NOIR vf	335
DRACULA RESURRECTION vf	319
DRAKAN vf	325
DRIVER vf	325
DUNGEON KEEPER 2 vf	329
EPISODE 1 menace fantome	299
EPISODE 1 racer vf	299
EUROPEAN AIR WAR vf	199
EXCESSIVE SPEED vf	249
EXTREME BIKER Toranteros vf	245
FALCON 4 deluxe vf	199
FIFA 2000 vf	335
FIGHTING STEEL nf	335
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	399
FLIGHT UNLIMITED 3 vf	335
FLY vf	349
FORCE 21 vf	289
GABRIEL KNIGHT 3 vf	329
GP 500 vf	329
GRAND THEFT AUTO vf	169
GRAND THEFT AUTO + London	289
GTA LONDON	169
GTA 2 vf	329
GULF WAR nf	199
GUY ROUX MANAGER 99 vf	289
HALFLIFE vf	265

HALFLIFE EDITION SPECIALE vf	329
HALFLIFE Opposing force vf	239
HEAVY GEAR 2 nf	329
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	335
HIDDEN & DANGEROUS gold	325
HOMEWORLD vf	319
IMPERIALISME 2 vf	199
INDIANA machine infernale vf	335
INTER FOOTBALL 2000 vf	239
JEDI KNIGHT GOLD	199
KINGPIN vf	129
LAMERZONE vf	249
L'ENTRAINEUR 3 vf	329
LA ROUE DU TEMPS vf	329
LEGENDS OF FORESIA	259
LULLA VIRTUAL BABE	189
MACHINES vf	189
MECH WARRIOR 3 vf	199
MIDTOWN MADNESS	289
MIG ALLEY vf	199
MIGHT AND MAGIC 7 vf	335
MONACO GRAND PRIX R2 vf	199
MONKEY ISLAND 1-2+3 vf	199
MONOPOLY 2 vf	259
NATIONS WW2 FIGHTERS vf	329
NBA 2000 vf	335
NEED FOR SPEED 4 vf	329
NHL 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
Official formula 1 racing vf	199
OPERATION PANZER vf	199
OPERATIONAL ART WAR 2 vf	325
OUTCAST vf	335
PANZER COMMANDER vf	249
PANZER ELITE vf	329
PANZER GENERAL 3D vf	329
PARIS 1313 disparu ND vf	375
PEOPLE GENERAL vf	199
PHARAON vf	329
PLAYMOBIL HYPE time quest vf	289
POLICE QUEST SWAT 3 vf	335
PRINCE OF PERSIA 3D vf	325
PRO PINBALL USA timeshock	179
QUEST FOR GLORY 4 vf	269
RAILROAD TYCOON 2 gold vf	325
RAINBOW 6 + scenario vf	299
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
RAYNE E JAY 2 vf	239
RAYMAN 2 vf	329
RE VOLT vf	279
RED GUARD vf	289
REQUIEM nf	329
RESIDENT EVIL 2 vf	289
REVENANT vf	335
ROGUE SPEAR vf	329
ROGUE SQUADRON vf	199
ROLLER COASTER TYCOON vf	199
SANITARIUM vf	199
SEGA RALLY 2 vf	315
SETTLERS 3 vf	199
SEVEN KINGDOMS 2 vf	329
SHADOW COMPAGNY vf	329
SHADOWMAN vf	329
SLEEP vf	289
SIM CITY 3000 vf	329
SIN WAGES OF SIN	199
SORTILEGES vf (rage mage 2)	289
SOUL REAVER vf (legacy kain)	335
SPECIAL OPS 2 vf	259
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT BROODWARS vf	195
STARFLEET COMMAND vf	335
STARSIEGE vf	269
START UP vf	329
SUPREME SNOWBOARDING vf	279
SYSTEM SHOCK 2 nf	335
TELEFOOT MANAGER vf	289
THE NOMAD SOUL vf	335
THEME PARK WORLD vf	335
TOMB RAIDER 3 vf	289
TOMB RAIDER 4 vf	335
TONIC TROUBLE vf	289
TOTAL KINGDOMS vf	319
TRICKSTYLE vf	319
TRIVIAL PURSUIT MILLENIUM vf	289
URBAN CHAOS vf	335
WARGAMERS 1813Napoleon	329
WARZONE 2100 vf	199
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf	335
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	199
X WING ALLIANCE vf	325

CD PROMO

99 F

129 F

149 F

CD CHARME

ANTE FUTURA vf (2CD)	279
BEST OF ASIA CARRERA vf	249
BEST OF CHASEY LAIN vf	249
BEST OF JENNA JAMESON vf	249
BEST OF PRINCESSE TABATHA	249
DIVA X REBECCA vf	249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	249
FOVEA vf	249
LA CITE INTERDITE vf	249
PAMELA ANDERSON Interactif	220
RENDEZ VOUS juba CHANEL vf	319
SPECIAL ASIE X (2 CD) vf	249
SPECIAL HOT GIRLS (2 CD) vf	249
VIRTUAL sex with tarrah	289

ACCESSOIRES

3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo	1990
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1350
MAXI GAMER COUGAR TNT2 M64 32 m	980
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	360
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	280
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	340
SIDEWINDER FREESTYLE PRO + jeux	490
SIDEWINDER DUAL STRIKE + jeux	440
SIDEWINDER force feedback pro + jeux	950
SIDEWINDER force feedback wheel + jeux	1290
GRAVEUR MAXI CD R 4X6X +carte SCSI3	1990

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM

PRENOM

ADRESSE

CP TEL

VILLE

TYPE DE MACHINE

☐ CHEQUE ☐ certifie etre majeur pour CD charme

☐ CARTE BLEUE date d'expiration

No

TITRES PRIX

Frais de port

☐ NORMAL 25F

☐ COLISSIMO 32F garantie 48H

☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F

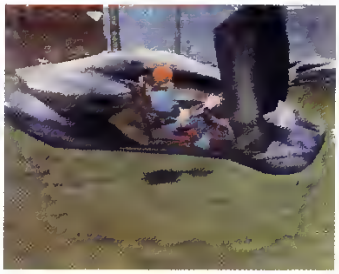
☐ CD-ROM

☐ * Materiel 60F 48H

TOTAL A PAYER

Signature

G4 130



■ TAXI ! Le monde de Nomad Soul est immense. Prenez donc un *slider*.

pour Lahoreh (qui se trouve par terre ; profitez-en pour fouiller un peu). Sortez et prenez un *slider* pour Lahoreh.

Lahoreh

Regardez la carte du *sneak* pour repérer la librairie. En chemin, essayez de trouver la boutique du sorcier pour acheter un peu de mana si vous en manquez.

La bibliothèque

Entrez dans la librairie, écoutez Jenna, trouvez le savant et incarnez-vous en lui pour accéder à l'étage supérieur. Achetez le livre intitulé *Introduction au livre d'Hamestaga'n'* et lisez-le. Parlez au savant qui travaille à un bureau et demandez-lui son traducteur. Pour résoudre l'énigme, vous devez acheter les livres suivants : *Le Système Quartat* et *La Table de Correspondance cosmique*. Lisez-les (la réponse est « 0.1851 »). Donnez la réponse au savant et il vous remettra le traducteur. Servez-vous de l'interrupteur pour éteindre les lumières et utilisez votre *sneak* pour faire traduire et lire *Introduction au Livre d'Hamestaga'n'* avant de quitter la bibliothèque.
Allez à la nouvelle base.

Nouvelle base des Éveillés

L'entrée est dissimulée dans une colline. Parlez à Dakobah et montrez-lui la traduction.

Yrmali

Allez à Yrmali (utilisez la carte) et appuyez sur les symboles suivants : (dessins sur la feuille). Placez-vous ensuite sur le cercle et vous accéderez à une pièce secrète. Placez-vous au centre de la pièce, appuyez sur le pilier musical central et copiez le morceau de musique, puis le second pour que la plate-forme du bout descende. Sautez dessus pour passer dans la salle des joyaux. Les symboles sur la plate-forme mouvante vous montrent comment placer les joyaux.

La bibliothèque

Allez acheter le livre des *Runes de Masau*, puis à la boutique du sorcier pour acheter quelques larmes d'ombre. Retournez ensuite à Jaunpur.

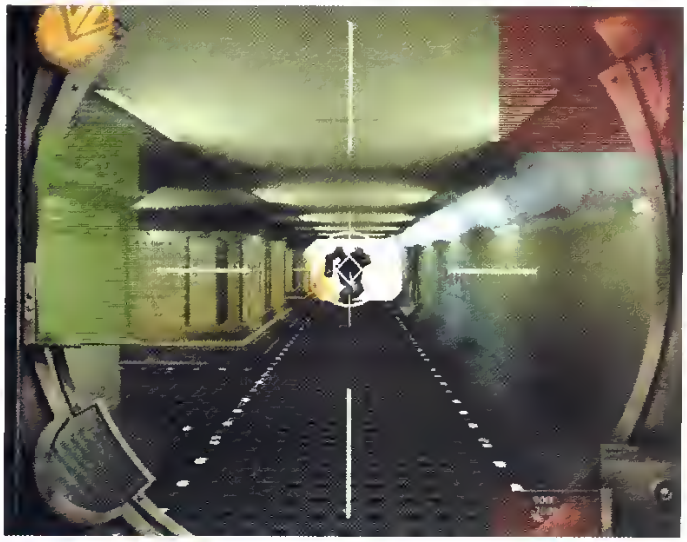
Jahangir

Appelez un *slider* et rendez-vous à l'accès vers Jahangir. Courez tout au bout de la rue et montez vers l'entrée des jardins. Allez jusqu'à la première pièce d'eau du côté droit et rendez-vous devant les oiseaux. Mettez-vous sur le côté de la colline et appuyez sur « Entrée ». En haut, prenez la plume avant de sauter sur le sol et tâtez pour trouver un passage secret. Suivez-le jusqu'à mettre la main sur le dernier joyau. Dirigez-vous maintenant vers le bâtiment central de Jahangir.
Une fois dans une pièce circulaire, appuyez sur les runes pour écrire le nom de Kiwan (en vous servant du livre des *Runes de Masau*).
Le sol va alors descendre jusqu'à la tombe de Kiwan. Faites un sort de Résurrection (les ingrédients sont

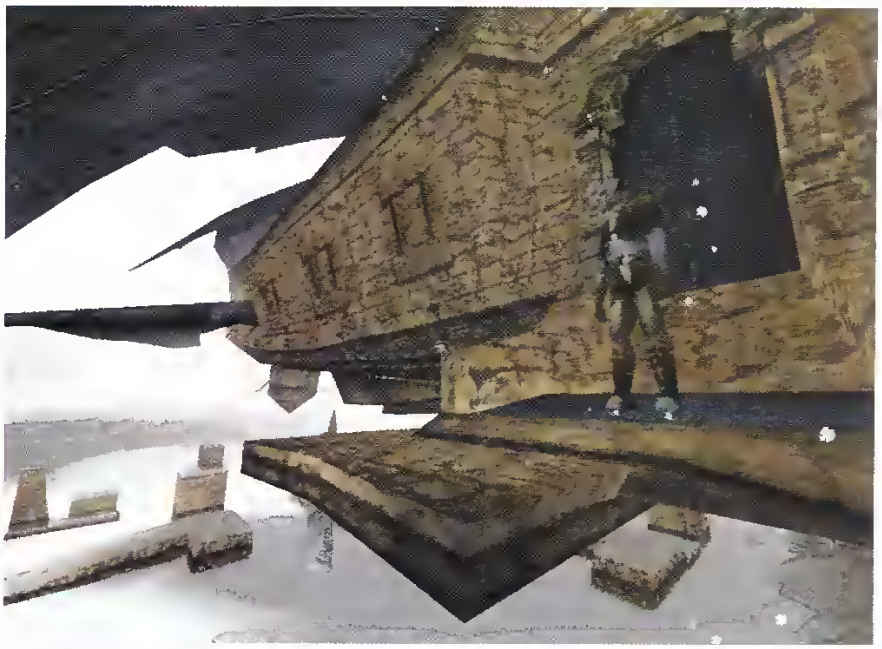
CHEAT CODES

NHL 2000
Pendant les crédits, entrez l'un des codes suivants :
Headbone : grosses têtes
Buffed : gros joueurs
Gulliver : gros gardiens
Massrink : grosse patinoire
Night : terrain tout noir avec joueurs éclairés
Squeaky : commentateurs à petite voix
Barrywhite : commentateurs à grosse voix
warp9 : jeu ultra rapide
slomo : jeu super lent
zerog : pas de baston

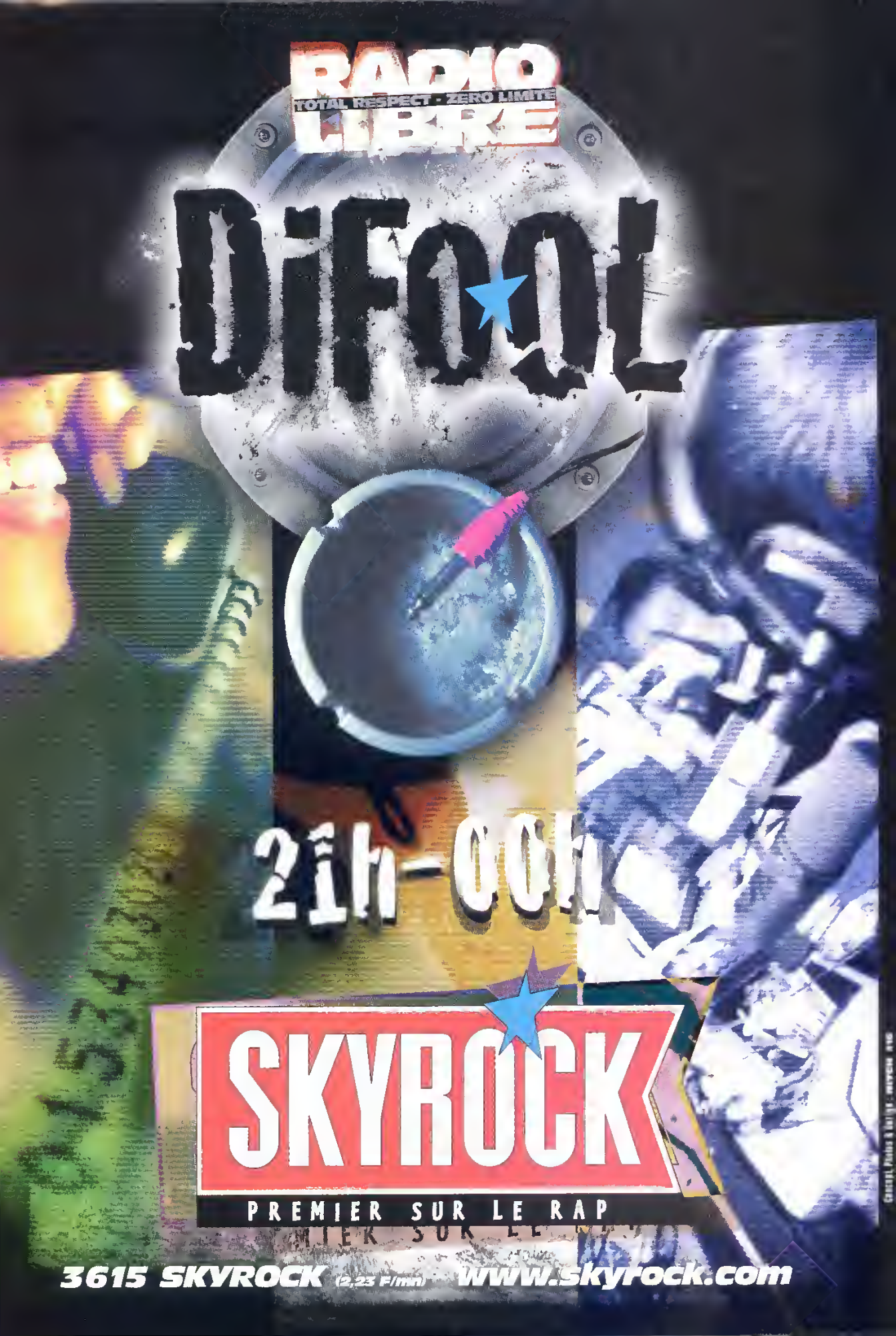
Fifa 2000
Entrez l'un de ces codes sur l'écran « Options ».
Burnaby : essayez !
Dizzy : mode Alien
Hooligan : équipes bonus
Lightsout : mode Brillant
Momoney : plein de fric
Sizzle : éclairs



■ KOLASSALE SUBTILITÉ Cambrioler le coffre-fort de la police aux commandes d'un Mécagarde n'est pas très élégant, mais vous fournira tous les Seteks dont vous avez besoin.



■ MAUVAISE INFLUENCE Si vous voulez pénétrer dans le vaisseau de pierre, vous devez d'abord pousser le garde au suicide ! Mais je suis certain qu'avec vos cinq années de fac en psychologie, ça ne devrait pas vous poser de problème !


RADIO LIBRE
TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE
DiFool
21h-00h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com

■ **ANTRE DE PERDITION** Ne perdez pas votre temps (et votre âme) à admirer cette lascive danseuse, elle a bien des choses à vous raconter. Sinon, vous ne trouvez pas que cette capture définit bien la French Touch ?

N'hésitez pas à faire du shopping dans tous les magasins pour trouver des objets intéressants.

dans le livre que vous a donné Dakobah) dans votre Beshem. Utilisez le Beshem sur la plume puis sur les larmes. Placez-vous devant Kiwan et ressuscitez-le. Parlez à Kiwan et examinez les cartes murales de chaque côté. Quittez le bâtiment et suivez le mur extérieur, sautez dans l'eau, nagez sous l'immeuble, trouvez l'ouverture et empruntez le tunnel jusqu'au levier. Actionnez-le et ressortez du tunnel. Prenez à gauche et remontez. Tournez à droite, suivez le chemin en gardant l'eau à votre droite jusqu'à une falaise. Il y a un passage à votre gauche qui vous mènera à un endroit à ciel ouvert. Prenez l'entrée de gauche (entre deux piliers) et regardez la porte de pierre. Placez les trois joyaux dedans, entrez et sautez dans l'eau. Nagez jusqu'à un passage étroit, ressortez dans un autre bassin et prenez la porte qui mène à Mayerem.

Mayerem

Suivez le passage boisé, passez le pont, traversez le bâtiment, puis un autre pont, un autre immeuble, un pont et vous arriverez dans une pièce circulaire. Appuyez sur le bouton de l'autre côté de la pièce, puis sortez et placez-vous sur la plate-forme de bois. Prenez l'ascenseur, descendez et prenez à gauche au bout du passage boisé. Allez sur le pont de bois et montez par l'ascenseur, faites le tour du bâtiment, traversez le pont, entrez dans le bâtiment, appuyez sur le bouton pour faire baisser le pont. Allez de l'autre côté et ramassez les anneaux magiques avant de sauter sur l'ascenseur. Descendez, suivez le passage, le pont, faites le tour du bâtiment, avancez vers le pont levé et sautez-y une fois qu'il se sera baissé. Appelez l'ascenseur et montez jusqu'en haut. Traversez la pièce et prenez un nouvel ascenseur qui vous mènera chez Soyinka. Allez lui parler avant de redescendre, plongez dans l'eau et remontez vers le lieu où se trouvent les Shams. Essayez de monter le Sham qui est isolé, parlez à Fodo, examinez le liquide, parlez-lui encore, retournez au liquide et appuyez sur « Entrée ». Vous allez mourir et vous incarner dans Fodo, ce qui vous permettra de monter le Sham. Sortez de l'étable, allez à droite et placez-vous à côté du gros rocher. Faites « Entrée », prenez le passage libéré jusqu'à une large porte. Combattez le Krubor et prenez les portes suivantes.

Hamestaga'n

Vous vous retrouvez en vue subjective. Placez-vous au centre de la pièce, devant le Livre et faites « Entrée ». Attention, trois des fantômes essaieront de vous tuer ! Quand vous aurez trois gentils fantômes près de l'autel, placez-vous au milieu d'eux.

Mahahaleel

Courez jusqu'au vaisseau de pierre, placez-vous sur la plate-forme mobile et sautez vers l'entrée du vaisseau. Parlez à Kushulainn. Quand il se sera tué, placez-vous devant lui et faites « Entrée » pour prendre son corps. Prenez Barkya'l avec vous et traversez le portail vert.

Sous le Palais d'Ix

Avancez et montez les marches, la porte en face vous mènera à Astaroth. Parlez-lui et préparez-vous à combattre. Tirez sur les six réservoirs puis dans le dos d'Astaroth, c'est là son point faible (tirez au visage pour le désorienter puis courez derrière lui). Gagné ! ■

- Rémy Goavec

CHEAT CODES

Warcraft 2
Battle.net Edition
À taper pendant le jeu :
Deck me out : tous les *upgrades* d'équipement
Every litle thing she does : tous les *upgrades* de sorts
Glittering prizes : augmente les ressources
Hatchet : coupez les arbres en deux coups
It is a good day to die : unités super puissantes
Make it so : accélère la production
On screen : dévoile la carte
There can be only one : animation de victoire
Unite the clans : victoire
Tigerlily : niveau suivant

■ **HALF-LIFE** Ne vous inquiétez, même si vous tombez dans ces eaux atroces, vous ne pouvez pas mourir !

Une sélection de Hors-séries Jeux PC indispensables

Commandez les vite !

PRIX . 35 F

100 pages de soluces, 100% PC
Dans ce numéro :
-La soluce de Commandos : le guide des missions
-la soluce complète de X-Files
-des tips pour plus de 55 classiques du jeu PC.

PRIX : 39 F

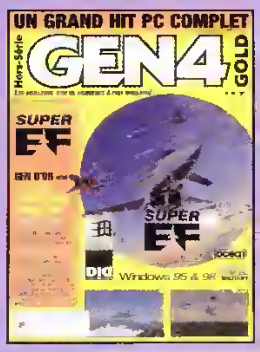
Des trues, des astuces, des soluces et des pas à pas pour plus de 500 jeux PC.
En exclusivité, le début de la soluce de Baldur's Gate, mais aussi, Grim Fandango, Star Wars Rogue Squadron...
En cadeau un CD-Rom PC de démos, patches et goodies.

PRIX : 45 F

L'officiel des jeux PC 1999, tous les Hits, leurs codes et cheat mode.
En cadeau 2 CD-Rom PC :
-le best of des démos PC 1999
-un jeu complet : WarBreeds, un grand jeu de stratégie en temps réel.

PRIX : 59 F

3 grands jeux complets pour un prix dérisoire :
-Une poupée pleine aux as
-Captain Quazar
-Chaos overlord
Jeux de rôle, d'aventure et de stratégie pour varier vos moments de detente.



PRIX . 59 F

Les meilleurs jeux du commerce
Un grand Hit PC complet super FF 2000 La référence des simulations de vol, ce jeu a obtenu le Gen 4 d'or.

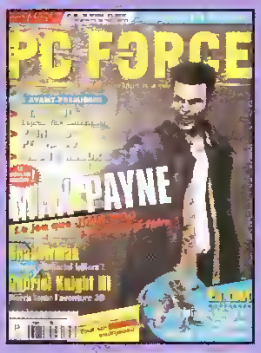
PRIX : 59 F

es meilleurs jeux du commerce à prix massacré.
Barrage, le hit d'activision à prix modique :
-De l'action explosive
-Des mondes 3D ultra-réalistes
Mode multi joueur LAN, modem et Internet.

PRIX : 42 F

Des tests, des reportages, des dossiers, des trucs et astuces.

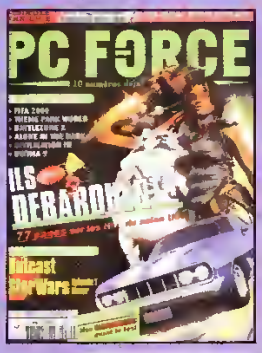
En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "MASS DESTRUCTION" de la pure action aux commandes d'un tank, 25 missions explosives !



PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "EXCESSIVE SPEED", et inédit en France !



PRIX . 38 F

Spécial salon E3, 77 pages sur les Hits du salon US.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-un CD spécial E3 1999 avec des photos et des vidéos depuis le salon de Los Angeles.

PRIX . 38 F

Des tests, des reportages, des avant-premières, des dossiers, des trucs et astuces.
En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "CONQUEST OF THE NEW WORLD".

Remplissez vite le coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Computec Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax. : 05-61-43-44-66

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : . . . . . .

Prénom : . . . . . .

Adresse : . . . . . .

. . . . . .

Code Postal : ❑❑❑❑❑ Ville : . . . . . .

Tél : . . . . . .

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❑ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Expire fin : . . . . ./. . . . .

Date et signature : . . / . . / 2000

Bon de commande

Référence	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	TOTAL
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	= F

B130

Courrier des lecteurs

Ici, le courrier est la chasse gardée du Teignard, un vieil acariâtre impossible à déloger.

De quoi, Gen4 change de formule ? Ahahah c'est une blague ou quoi !

Viva America

Salut Teignard,
de quoi, *Gen4* change de formule ? Ahahah c'est une blague ou quoi ! Je vis aux États-Unis et c'est très bizarre car *Gen4* ressemble à s'y méprendre au mag américain *Incite* ! De la couverture, à la façon dont le CD est encarté dans le mag. Les photos Tomb Raider sont les mêmes, les *news hot* sont les mêmes, mêmes soluces... Alors de qui on se fout chez *Gen4* ? De même que l'article jeux sur 166 MHz, les 10 mêmes jeux testés. Les tests exactement pareils, votre nouvelle façon de noter est une copie de *Incite*. Alors ta réponse c'est quoi ? Je vais contacter *Incite* à San Fransisco et voir si y a pas plagiat de la part de *Gen4*. Salut, et une réponse serait vraiment la bienvenue.
Seb de Floride.

Ouh la...
Du calme mon garçon... Alors tu vas commencer par prendre tes petites pilules, par t'asseoir gentiment et ensuite on pourra peut-être discuter. Bon, alors comme ça, tu as mis le doigt sur le scandale de l'année ? Gen4 PC *piquerait des infos à* Incite, *le mag américain ? Mais ma parole, tu vas recevoir le Pulitzer pour cette affaire ! Quel travail d'investigation ! Quel esprit de déduction ! Eh ben désolé de te décevoir, jeune gringalet, mais tout est parfaitement en règle. Figure-toi que* Gen4 PC *et* Incite *sont édités par le même groupe de presse : Computec. Alors comme on est très potes avec nos collègues ricains, ben on s'échange des photos et des infos, des mots doux et des chocolats, histoire que* Gen4 *soit toujours au top. En revanche, rassure-toi, les articles sont, sauf cas exceptionnel, toujours écrits de A à Z par la rédaction française (sauf Seb qui fait écrire ses* previews *par des clandestins séquestrés à la cave). Détail amusant :* Incite *a failli s'appeler* Gen4, *pour te donner une idée des liens qui nous unissent...*

Morceaux choisis

- J'voulais dire que la nouvelle formule est bien rangée
- Pourquoi èskeu je lis, relis et rererelis pertinemment QUAKE LIKE dans tous les magazines ?
- Si je t'écris par *mail*, ce n'est pas pour faire *in* ou même *wizz*

Nouvelle formule

Salut la rédac !
BRAVO ! BRAVO pour la nouvelle formule de *Gen4*. du texte, des interviews de concepteurs, des références à d'autres domaines (le ciné, la BD), un vocabulaire à ma portée... ! Et puis les petites photos, c'est bien sympa (pas de filles à *Gen4* ?). Plus de pages sur les CD, pas grave on s'habitue à trouver le sommaire en lisant la galette...
J'ai juste deux questions : pourquoi le courrier est-il passé en dernière page ? Où est passée la rubrique Net ? Une rubrique simple pour les novices du jeu en réseau serait

sympa. Nombreux sont ceux qui ne savent même pas se connecter, trouver leur adresse IP, mesurer un *ping*, créer ou joindre une partie de leur jeu favori...
Bon courage pour la suite
Bénédicte.

Chère mademoiselle,
merci pour tes encouragements : entre deux lettres de lecteurs acariâtres et râleurs (on dirait moi), ça fait toujours plaisir ! Et puis quand ça vient d'une fille, joueuse de surcroît, ben c'est encore mieux ! En ce qui concerne tes questions : la rubrique Net est partie en orbite, mais on étudie son retour sur Terre. En ce qui concerne ton angoisse du jeu Multijoueur, figure-toi qu'un dossier est prévu pour un prochain numéro et que c'est ton serviteur qui en a eu l'idée. Si c'est pas la preuve qu'on est fait l'un pour l'autre, ça... Euh, tu habites chez tes parents... ? Quant au manque de filles à la rédac, tu as mal vu, on a Seb ici.

Neuneu

Salut abominable et immonde Teigne, (et encore je suis gentil).
Bon arrêtons les gentillesses et passons aux choses sérieuses, je voudrais que tu me conseilles car je veux perfectionner mon PC :
1. J'aimerais tout d'abord connaître la différence entre MMX et MHz.
2. Ensuite j'aimerais augmenter mes MHz. J'en ai 166 et j'aimerais en avoir 300. Est-ce possible sans changer de PC. Si oui, comment et combien ?
Sami.

Hum hum,
ben alors mon petit Sami, tu ne connais pas la différence entre MMX et MHz ? Et entre une moto et une auto, tu fais la différence ? Non ? Ah, mais je comprends mieux alors. Eh bien figure-toi qu'une auto a quatre roues tandis qu'une moto en a deux. Étonnant non ?
Bon, maintenant que tu es chaud, plus dur : MMX est un jeu d'instructions multimédia intégré aux Pentium. Ça va ? T'es toujours en vie ? Mais faisons une petite pause : va donc te prendre une douche... Ça y est ? Bon, alors attention, allons y pour la suite : MHz signifie mégahertz. Les processeurs de nos ordinateurs sont cadencés en mégahertz. Oui tu as bien compris, c'est une unité de mesure quantifiant leur puissance. Plus il y a de mégahertz, plus ça va vite, c'est comme les chevaux dans les autos (excuse-moi, le concept n'est pas simple, mais j'ai pourtant essayé de te préparer). Bref, pour avoir un processeur cadencé à 300 MHz, il te faudra changer de processeur et de carte mère, mais c'est une tout autre histoire. .

Hot line

Salut l'teignard,
je viens de recevoir *Gen4 PC*.
Le seul problème est que dans le CD, aucune démo ne marche sur mon vieux P133, elles sont toutes

J'aimerais connaître la différence entre MMX et MHz.

La guerre du bug

Salut,
j'aimerais vous parler du jeu Revenant. Certes, il est très beau, les combats sont bien faits, le changement d'armures et d'armes est bien visible. Mais je n'ai jamais vu autant de défauts dans un jeu. En effet, il y a de nombreux *bugs* graphiques (carré jaune à la place de jet de flammes, personnage parfois bloqué dans les escaliers, des textures manquantes à certains endroits, etc.) et un chargement extrêmement long (5 mn), sans compter les appels de disque intempestifs pour chargement de carte pendant la partie. Pénible voire exaspérant pendant les combats et les déplacements du personnage. Bref, pour un jeu très attendu, j'ai été très déçu. Revenant est un jeu très pénible à jouer ; en fait, j'ai l'impression de jouer avec une version bêta, mais à 369 francs tout de même. Cela fait cher pour un jeu pas fini. Eidos aurait dû attendre encore avant de sortir un jeu dont le développement n'a pas été achevé, à mon sens.
Hugues

Argh !
Eh oui, vous l'avez compris : on n'en sortira jamais de ces $^ù*@ de bugs à la c..., à la noix. Les éditeurs qui se tirent la bourre veulent sortir les jeux toujours plus tôt et harcèlent leurs développeurs, quitte à leur retirer leur beau petit avant même qu'il ne soit sevré ! Si Eidos est un expert dans le genre, il n'a cependant pas le monopole de ces agissements (regardez la rubrique « On vous avait prévenus »). Attitude peut-être légitime dans le monde des affaires, mais que l'on a du mal à comprendre lorsque l'on voit que Ion Storm travaille sur Daikatana depuis près de deux ans, paisible. D'ailleurs, je sens que s'il est buggé, ça va très mal se passer pour eux !

J'ai téléchargé des milliers de *patches* sans résultat.

prévues pour un P166 minimum... Mais que faire ? Bon, ben, puisque c'est mon premier *mail* (attention va y en avoir d'autres), je t'autorise à répondre à ma deuxième question... Pourquoi Half-life ne marche pas en Multijoueur ? J'ai téléchargé des milliers de *patches*, mais à chaque fois que j'essaie de me connecter à une partie, il me met « problème d'identification sur Won » ou un truc du genre. Étant donné tes grandes capacités intellectuelles (hum...) je me demandais si tu pouvais faire quelque chose ou me conseiller de faire quelque chose... Je t'en prie ! Si tu réussis, heu, je, je... je te remercierai ! S'il te plaît ! **CybPM.**

Halala...
Mais pourquoi c'est toujours moi qu'on enquiquine... Les éditeurs ont des hot lines *exclusivement réservées aux joueurs non ? Et le pire, que dis-je, l'incroyable ironie du sort, c'est que les numéros de ces hot lines, ben elles envahissent mes pages ! Alors ? T'es myope ? Ou tu me harcèles juste pour le plaisir ? Bon, en ce qui concerne les démos, je n'ai qu'un seul conseil : change de bécane (de PC je veux dire, je parle pas de ton vélo). Pour Half-Life, soit ta version est une pirate, soit ton numéro d'identification a été piraté. Et comme deux numéros ne peuvent pas être authentifiés par Won en même temps, ben tu restes à la porte. Une autre alternative : tu te connectes uniquement lorsque Won est saturé. Mais là, tu le fais vraiment exprès. Appelle quand même Sierra pour plus de sécurité. Tssss...* ■

Salut Teignard,
depuis un mois, je suppose que la moitié des *mails* que tu as reçus disaient *grosso modo* « super la nouvelle formule » et l'autre moitié « c'est naze, tout faux, *Gen4* au bûcher ». Moi, ce qui m'a frappé, ce n'est pas le nouveau papier, ni la nouvelle maquette, ni la nouvelle grille de notation, bref, aucun des changements « majeurs » du magazine (pour la petite histoire, je la trouve pas mal la nouvelle formule) ne m'a fait spécialement réagir, sauf un : l'exil du Teignard en fin de mag ! J'ai feuilleté deux fois les premières pages, pour être sûr de n'avoir rien raté : Teignard *has gone* ! Finalement, je retrouve une de mes pages favorites en fin de magazine, dans un coin perdu. Alors Teignard, je dois t'avouer que je suis très inquiet. D'abord, passer des premières loges aux pages jadis fréquentées par les CD vaguement porno, ça ne ressemble pas à une promotion. Ensuite, quand on se rappelle de ce qui est arrivé à ces pages, une angoisse m'étreint : le Teignard va-t-il passer l'an 2000 ?
Olivier

Vous êtes nombreux à vous plaindre

Quoi ?
Le Teignard exilé ?

Mes amis,
ça fait chaud au cœur de voir que malgré les kilotonnes d'insultes que j'ai généreusement déversées sur votre compte, malgré les prises de bec, les désaccords et la piètre opinion que j'ai de vous, ben vous semblez tout de même m'aimer... D'un amour pur, presque cristallin, qui me rappelle celui que porte un jeune chiot à son maître... Bon alors, en ce qui concerne mon déménagement, ben je suis aussi inquiet que vous : me pousse-t-on vers la sortie ? Me préfère-t-on, comme l'a fait remarquer un lecteur, en dessert sucré plutôt qu'en apéro salé ?... Cela dit, je ne suis pas mécontent d'occuper des pages qui, il y a quelques mois encore, défrayaient la chronique. Il y règne encore un parfum d'interdit, que dis-je, de liberté, qui me sied à merveille ! Ne vous inquiétez pas mes ouailles, le Teignard n'est pas buggé, donc pas de risque pour l'an 2000 !

Hot lines

ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 68

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h les lundi mardi mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

SIERRA/NAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h, 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h et les lundis et samedis de 10h à 18h
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

INFOGRAMES
Cheats tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service *Hot line*
4, rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or CEDEX France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E-mail support@infogrames.fr

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microids

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi de 9h à 18h et les vendredis et samedis de 9h à 17h

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante
Gen4 PC - Teignard
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil CEDEX
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@planete.net**
C'est *in, cool, fun* voire *wizz*

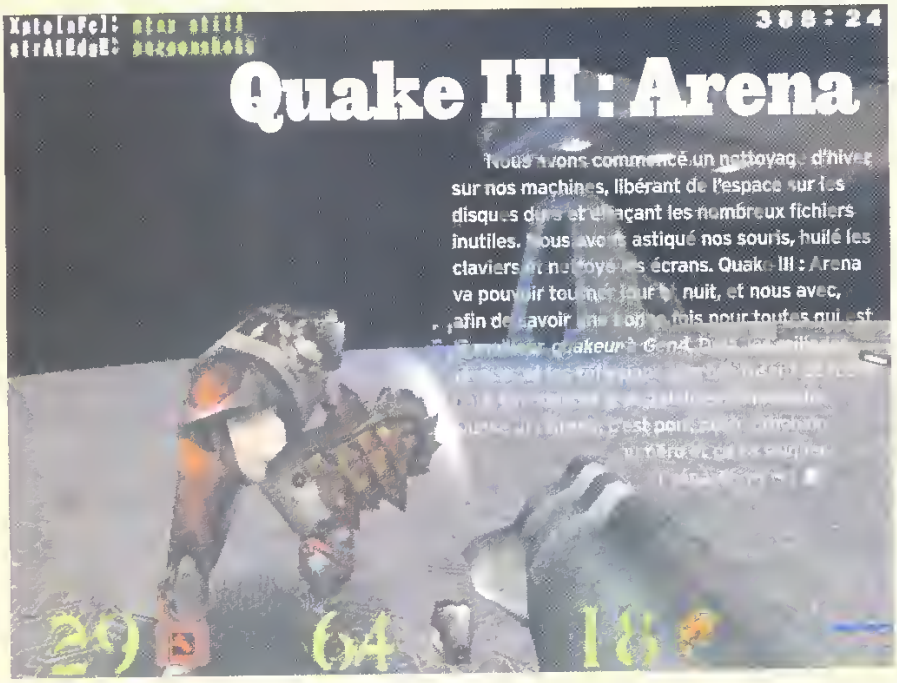
NOUVEAU GEN4 CONSOLES, TU LE LIS, TU LE LACHES PLUS !

22 F SEULEMENT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Abus de plaisir

Après avoir descendu des tonnes de caviar, martyrisé des millions d'oies et de canards, sifflé des hectolitres de champagne et fait exploser des milliers de pétards, il est temps d'affronter la nouvelle année et la froidure de l'hiver. Le *Gen4 PC* numéro 131 sera là pour vous réchauffer les zygomatiques.



Planescape Torment

Vous êtes nombreux à avoir apprécié Baldur's Gate. On est bien d'accord. Vous êtes nombreux à réclamer sa suite. Vous n'êtes pas les seuls. Mais en attendant, vous allez pouvoir vous mettre un Planescape Torment sous la dent, je ne vous dis que ça ! Toujours dans l'univers de Donjons et Dragons, utilisant une évolution du moteur de Baldur's Gate, on s'attend à un petit bijou de jeu de rôle à vous faire passer de longues nuits blanches ! Ça promet d'être grandiose et ça sera dans le prochain Gen4 PC. Alors on ne le rate pas, un point c'est tout ! ■

Gen4 PC CD-Rom

57, rue Raspail, 93108 Montreuil CEDEX - France
Tél : 01 49 88 63 63 Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Direction éditoriale
Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli
Directeur général : Patrick André
Assistante de direction : Anne Dekker
Editeur délégué : Stéphane Lavoisard

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Olivier Canou
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester
Correctrice : Sophie Grimaud
Chef de rubrique : Sébastien Tasserie
Rédacteurs : Luc Santiago Rodriguez et Cédric Casperini
Média master : Jean-Luc Lamau
Ont participé à ce numéro : Kheridine Mabrouk, Fréderic Dufresne, Pierruk Bellon, Noel Chanat, Remy Goavec, Stéphane Prince, Michel Robert, Fréderic Pam, Bertrand Pomard, Thomas Diouf, Marc Blondeau, Pascale Cancalon (correction), Jérome Sonnet (photographe-cinéographe), Godefroy Luong et Olivier Beck (maquette)

Directeur artistique : Frederic Cauchy
Maquette : Regis Paillard

Abonnements
12 numéros France : 299 F DOM-TOM et étranger : 419 F
Service abonnement
55 route de Longjumeau 91367 Chilly Mazarin CEDEX.
Tel : 01 64 54 76 89 – Fax : 01 64 54 76 66

Anciens numéros
BP1121 31036 Toulouse CEDEX 1
Tel : 05 61 43 49 69 Fax : 05 61 43 49 66

Diffusion - ventes
Olivier Le Polvin
Assistante : Chrystele Bono
(Reserve aux dépositaires de presse.)
Rédacteur graphique promotion : Valerie Le Petitcorps

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffe
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc assistée de Sandrine Bourgeois
Responsable PAO : Frederic Levesque assisté de Philippe Martin

Multimedia : Claude Flammia

Centre d'essais materiel
Rédacteur en chef délégué : Christian Marbaix

Systèmes d'information
Directeur : Christian Marbaix

Comptabilité
Directeur administratif et financier : Eric Bourdonnec.
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Yolaine Huet.
Comptabilité clients : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité manager : Stéphane Bouchard

Juridique
Françoise Linossier

Ressources humaines
Virginie Guyard

Publicité
Directeur commercial : Frédéric Buron
Directeur de pôle : Thierry Boyer 01 49 88 67 13
Chefs publicité : Anne Giudicelli et Gregory Bollach

Regie numerique (CD-ROM, Internet) :
Impact Média (www.impact-media.fr)
PDG : Edouard Marquis
Charge des ventes CD-ROM : Martin Fraenkel (poste 3233 martin@impact-media.fr)
38 rue Garibaldi 93108 Montreuil
Tel 01 49 88 32 32.
Tel 01 49 88 32 42

Gen4 PC est edite par Computec Pressimage au capital de 4 250 000 F PDG Godefroy Giudicelli
(Principaux actionnaires : Pressimage, Computec Media)
Siege 57 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France.
Commission paritaire en cours
ISSN en cours Dépôt légal 1er trimestre 2000

L'envoi de tout texte photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que « les copies ou reproductions strictement reservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et d'autre part que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration » toute representation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinea premier de l'article 40). Cette representation ou reproduction par quelque procede que ce soit constituerait donc une contrefaçon sanctionnee par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Penal.
Credits photos et © Copyright DR tous droits reserves
Imprimé par Quebecor à Torcy

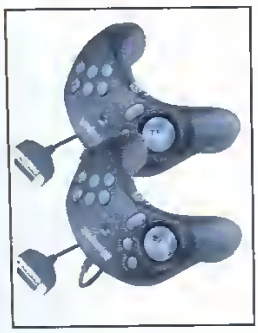
FUNBOX

By CIBOX

NETCLIC

Machine de Jeux musclée
cherche Joueurs passionnés...

processeur Pentium® III 500 Mhz (bus 133 Mhz), Mémoire vive 64 Mo SDRAM,
Disque dur 8,4 Go, Carte vidéo 32 Mo TNT2(64M) , DVD 6x, Modem 56 Kbps,
Ecran 17'', Livré avec Windows 98, Works 4.5a, Dictionnaire Hachette Multimédia 99...
1 an d'accès illimité à Internet (hors coût de communications au tarif local).



+

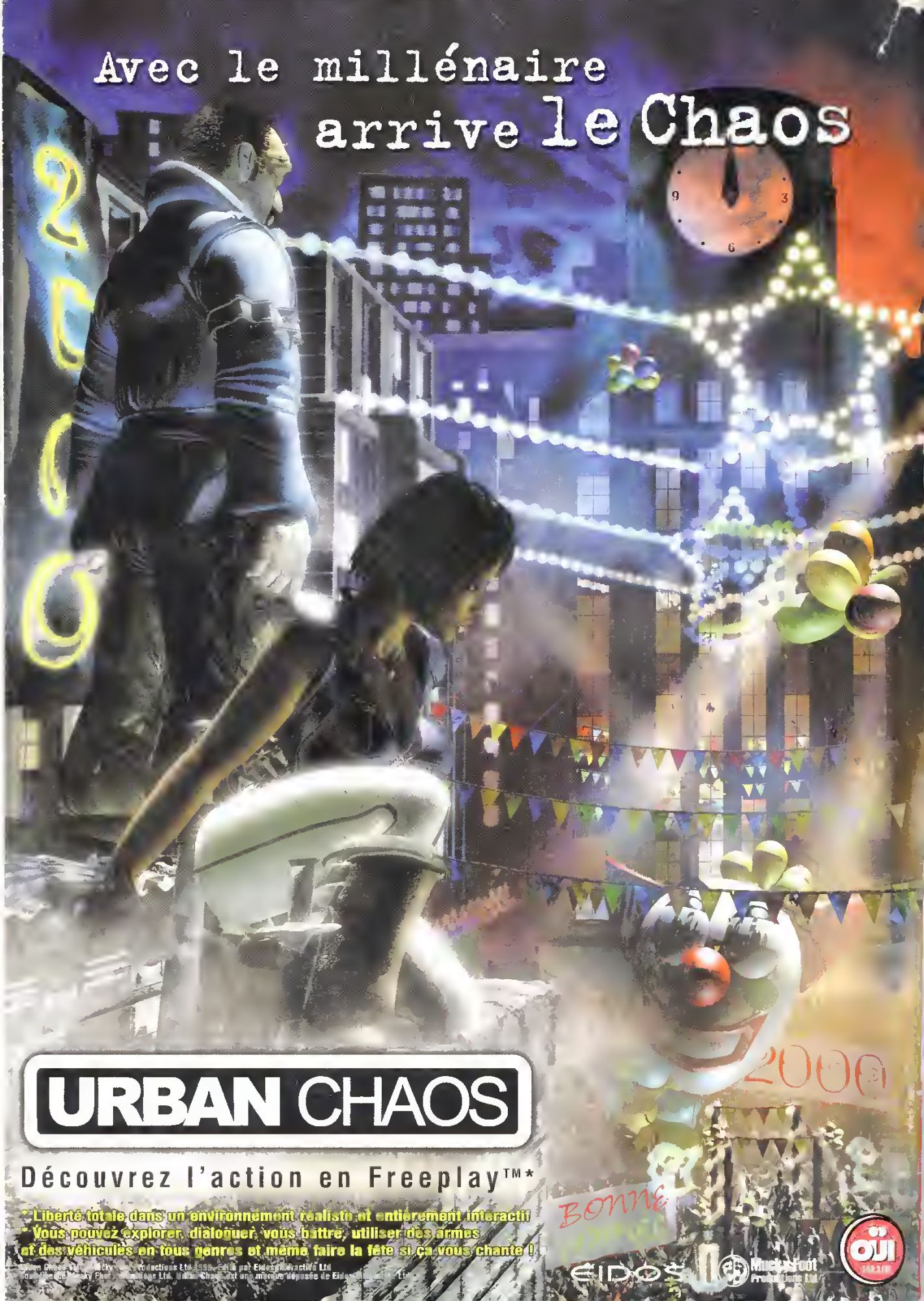
+

Inclus :

Kit Microsoft comprenant :
Deux manettes Freestyle (USB), Jeu International Football 2000, Jeu Motocross Madness

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGREVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON •MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulanger


Avec le millénaire
arrive le Chaos
URBAN CHAOS
Découvrez l'action en Freeplay™*
*Liberté totale dans un environnement réaliste et entièrement interactif
* Vous pouvez explorer, dialoguer, vous battre, utiliser des armes
et des véhicules en tous genres et même faire la fête si ça vous chante !
2000
BONNE
EIDOS
OUI